


พฤติกรรมผู้บริโภคในสังคมไทย

Consumer Behavior in Thai Society



สงกรานต์ เอี่ยมรอด

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ
คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี


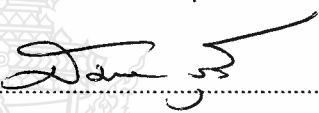
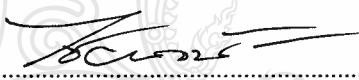
พฤติกรรมกรรการบริโภคในสังคมไทย

สงกรานต์ เอี่ยมรอด

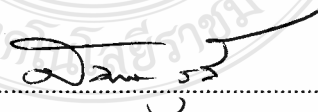
วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ
คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

หัวข้อวิทยานิพนธ์ พฤติกรรมการบริโภคในสังคมไทย
Consumer Behavior in Thai Society
ชื่อ - นามสกุล นายสงกรานต์ เอี่ยมรอด
สาขาวิชา ทักษะศิลป์และการออกแบบ
อาจารย์ที่ปรึกษา ศาสตราจารย์สมพร ฐรี, ปร.ด.
ปีการศึกษา 2564

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์


.....ประธานกรรมการ
(ศาสตราจารย์เดชา วราชน, คม.)

.....กรรมการ
(ศาสตราจารย์สมพร ฐรี, ปร.ด.)

.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ไชยพจน์ หวลมานพ, ปร.ด.)

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี อนุมัติวิทยานิพนธ์ฉบับนี้
เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต


.....คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์
(ศาสตราจารย์สมพร ฐรี, ปร.ด.)

วันที่... 23 เดือน สิงหาคมพ.ศ. 2564

หัวข้อวิทยานิพนธ์	พฤติกรรมกรรมการบริโภคในสังคมไทย
ชื่อ - นามสกุล	นายสงกรานต์ เอี่ยมรอด
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์และการออกแบบ
อาจารย์ที่ปรึกษา	ศาสตราจารย์สมพร ฐรี, ปร.ด.
ปีการศึกษา	2564

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการบริโภคในสังคมไทย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา วิเคราะห์ ตีความ พฤติกรรมการบริโภคอาหารของคนไทย รวมทั้งสร้างองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยที่มีลักษณะเฉพาะตน และสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่สะท้อนพฤติกรรมการบริโภคในสังคมไทย

กระบวนการสร้างสรรค์ เป็นผลงานจิตรกรรม 2 มิติ รูปแบบเหนือจริง โดยใช้เทคนิคสีน้ำมัน บนผ้าใบ สะท้อนถึงการบริโภคอาหารกับสารปนเปื้อน เป็นการถ่ายทอดและสื่อให้เห็นถึงอันตรายที่แฝงมากับอาหารที่บริโภคในปัจจุบัน มีการปรุงแต่งอาหารให้เกิดรูปลักษณะสีส้มที่สวยงาม ในรูปลักษณะภายนอกที่ชวนรับประทานนั้นอาจมีพิษภัยที่แฝงอยู่ โดยใช้ การสื่อจากอาหารที่คนไทยนิยมรับประทาน นั่นก็คือ แกงดุง เพราะสังคมปัจจุบันเป็นสังคมแห่งการเร่งรีบโดยเฉพาะสังคมเมือง ต้องแข่งขันกับเวลา แม่บ้านส่วนใหญ่ออกไปทำงานนอกบ้านมากขึ้น แหล่งซื้อขายอาหารนอกบ้านเกิดขึ้นมากมาย ดังนั้นแกงดุงจึงตอบโจทย์ของการบริโภคในสังคมปัจจุบัน ทั้งหาซื้อได้ง่ายและราคาถูก การสร้างสรรค์ผลงานนี้จึงเป็นการสร้างสรรค์ผลงานที่แสดงถึงเนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับพิษภัยจากการบริโภคอาหารของคนในสังคมปัจจุบัน โดยการบริโภคอาจไม่ได้คำนึงถึงความปลอดภัย และคุณประโยชน์ต่อการบริโภคอย่างแท้จริง ทำให้ผู้บริโภคได้รับสารปนเปื้อนที่ปนมากับอาหารที่เลือกรับประทานโดยไม่รู้ตัว

ผลการสร้างสรรค์จึงทำให้ผู้บริโภคตระหนักถึงการเลือกรับประทานอาหารให้สะอาดและปลอดภัยเพิ่มมากขึ้น โดยแสดงให้เห็นถึงรายละเอียดข้อเท็จจริงของสารวัตถุ รวมถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ทางศิลปะและทัศนธาตุ เกิดความเป็นเอกภาพ เพื่อให้สิ่งที่สร้างสรรค์นี้สามารถถ่ายทอดความคิด อารมณ์ และความรู้สึกส่วนตัว ถ่ายทอดเรื่องราวเหนือธรรมชาติ เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงสังคมบริโภคในปัจจุบัน ที่คนส่วนใหญ่ต้องทำงานนอกบ้าน ไม่สามารถประกอบอาหารรับประทานเองได้ หรือเวลาในการทำอาหารรับประทานมีน้อยลง ทางเลือกของคนเหล่านี้จึงเลือกซื้ออาหารนอกบ้านรับประทาน เพราะมีความสะดวก รวดเร็ว และไม่ยุ่งยากในการประกอบอาหาร

คำสำคัญ: การบริโภค พฤติกรรมการบริโภค การบริโภคในสังคมไทย

Thesis Title Consumer Behavior in Thai Society
Name-Surname Mister Songkran Ariemrod
Program Visual Arts and Design
Thesis Advisor Professor Somporn Turee, Ph.D.
Academic Year 2021

ABSTRACT

This research entitled “Consumer Behavior in Thai Society” aims to investigate, analyze, and interpret the food consumption behavior of Thai people as well as to develop the body of knowledge regarding the creation of unique contemporary paintings that reflect consumption behavior in Thai society.

The creative process was a two-dimensional painting based on surrealism concept and oil color techniques on canvas with the illustration of food consumption and contaminants to reflect and convey hidden dangers in current food prepared in beautiful and colorful appearance; however, that tasty-looking appearance might be contaminated and harmful. Curry packed in a plastic bag, one of popular food for Thai consumers, was used to convey the meanings of this work. Nowadays, due to the hustle of the modern life, people, especially those who live in the city, need to do many things within limited time. More and more housewives are going out to work. A lot of food stores emerge. Curry packed in a plastic bag seems to be reasonable food choice that can meet consumer needs at this time because it is easy and cheap to buy. This study was created to represent the stories of dangers from food consumption of people in today's society, food consumption without awareness of dangers and benefits, and consumers' possibilities to consume contaminants in food unconsciously.

This creative work could enhance consumers' awareness of clean and safe food by showing details and facts of materials, various elements of arts, and visual elements leading to unity. The artwork could convey personal thoughts, emotions, feelings, and supernatural stories to reflect the current consumerism society where most people work outside and have no ability or time to cook at home. Buying food outside, then, becomes their solution as it is convenient, fast, and not complicated.

Keywords: Consumption, Consumption Behavior, Consumption in Thai society

กิตติกรรมประกาศ

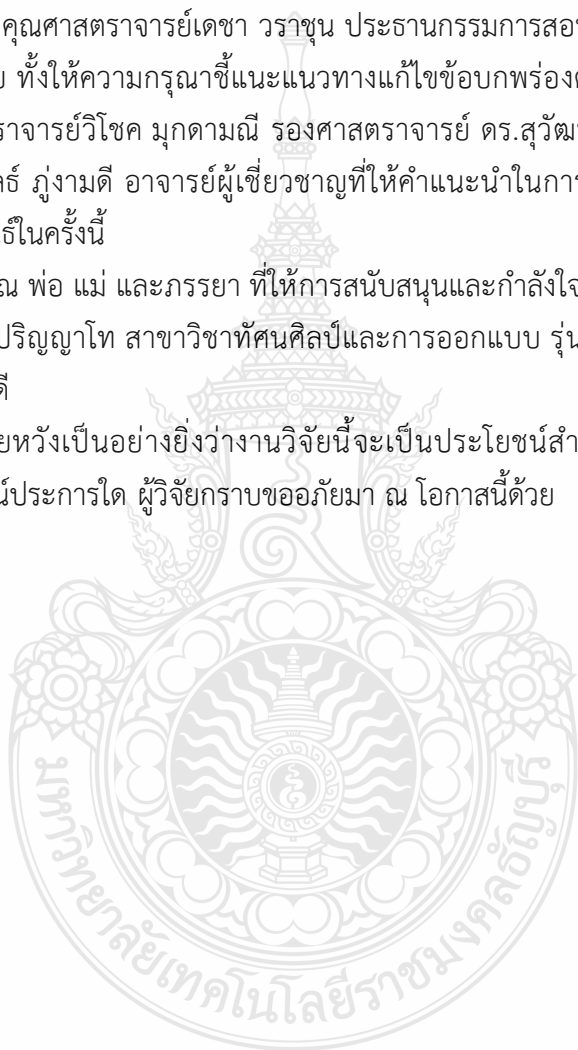
วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงอย่างสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณา และความอนุเคราะห์ของ ศาสตราจารย์ ดร.สมพร ฐรี อาจารย์ที่ปรึกษา และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยพจน์ หวลมานพ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ที่ได้กรุณาเสียสละเวลาให้คำปรึกษา คำแนะนำ และให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ผู้วิจัยขอขอบพระคุณอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณศาสตราจารย์เดชา วราขุน ประธานกรรมการสอบ ที่เสียสละเวลาในการเป็นประธานกรรมการสอบ ทั้งให้ความกรุณาชี้แนะแนวทางแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ของงานวิจัย รวมทั้งและขอขอบคุณศาสตราจารย์วิโชค มุกตามณี รองศาสตราจารย์ ดร.สุวัฒน์ แสนขัติยรัตน์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สกลธ์ ภู่งามดี อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญที่ให้คำแนะนำในการสร้างสรรค์ผลงาน รวมทั้งการจัดทำปริญญานิพนธ์ในครั้งนี้

ขอขอบพระคุณ พ่อ แม่ และภรรยา ที่ให้การสนับสนุนและกำลังใจที่ตีมาโดยตลอด นอกจากนี้ต้องขอบคุณเพื่อน ๆ ปริญญาโท สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ รุ่น 1 ทุกคน ที่คอยช่วยเหลือและเป็นกำลังใจที่ดี

สุดท้าย ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์สำหรับผู้สนใจ หากขาดตกบกพร่องหรือไม่สมบูรณ์ประการใด ผู้วิจัยกราบขออภัยมา ณ โอกาสนี้ด้วย

สงกรานต์ เอี่ยมรอด



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	(3)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	(4)
กิตติกรรมประกาศ.....	(5)
สารบัญ.....	(6)
สารบัญตาราง.....	(8)
สารบัญภาพ.....	(9)
บทที่ 1 บทนำ.....	13
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของงานวิจัย.....	13
1.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย.....	16
1.3 ขอบเขตของงานวิจัย.....	16
1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	17
1.5 กรอบแนวคิดของการวิจัย.....	17
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	19
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	20
2.1 พฤติกรรมการบริโภคอาหารของคนไทย.....	20
2.2 อิทธิพลทางด้านสังคม.....	23
2.3 อิทธิพลทางด้านศิลปกรรม.....	32
2.4 ผลงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง.....	45
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	48
3.1 แผนการวิจัย.....	49
3.2 แผนดำเนินการสร้างสรรค์ผลงาน.....	50
3.3 สรุป.....	52
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงาน.....	54
4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	54
4.2 การสร้างสรรค์ผลงาน.....	64
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย การอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	112
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	112
5.2 การอภิปรายผล.....	115
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	118

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บรรณานุกรม.....	119
ภาคผนวก.....	123
ภาคผนวก ก ผลงานสร้างสรรค์ก่อนศิลปนิพนธ์.....	124
ภาคผนวก ข ผลงานสร้างสรรค์ศิลปนิพนธ์.....	131
ภาคผนวก ค ภาพกิจกรรมระหว่างการสร้างสรรค์ผลงาน.....	140
ประวัติผู้เขียน.....	145



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 4.1 การคัดเลือกภาพแบบร่างผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 “แกงถุงของคนเร่ร่อน”	66
ตารางที่ 4.2 ตารางวิเคราะห์สัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย (ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 ภาพที่ 1).....	78
ตารางที่ 4.3 ตารางวิเคราะห์สัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย (ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 ภาพที่ 2).....	80
ตารางที่ 4.4 ตารางวิเคราะห์สัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย (ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 ภาพที่ 3).....	83
ตารางที่ 4.5 การคัดเลือกภาพแบบร่างผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 2 “แกงถุงผลิตซ้ำ”	85
ตารางที่ 4.6 ตารางวิเคราะห์สัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย (ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 2 ภาพที่ 1).....	92
ตารางที่ 4.7 ตารางวิเคราะห์สัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย (ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 2 ภาพที่ 2).....	94
ตารางที่ 4.8 การคัดเลือกภาพแบบร่างผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 3 “อาหารกับชีวิต”	95



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดของการวิจัย.....	18
ภาพที่ 2.1 อาหารบริการด่วน.....	24
ภาพที่ 2.2 แหล่งอาหารนอกบ้าน.....	25
ภาพที่ 2.3 อุตสาหกรรมการผลิตอาหาร.....	26
ภาพที่ 2.4 รับประทานอาหารนอกบ้าน.....	27
ภาพที่ 2.5 อาหารตะวันตก.....	28
ภาพที่ 2.6 อาหารตะวันออก.....	28
ภาพที่ 2.7 ผู้หญิงทำงานนอกบ้าน.....	29
ภาพที่ 2.8 เทคโนโลยีการบริโภคอาหาร.....	31
ภาพที่ 2.9 การเลียนแบบสังคมเมือง.....	32
ภาพที่ 2.10 ภาพตัวอย่างผลงานของซัลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali).....	42
ภาพที่ 2.11 ภาพตัวอย่างผลงานของ แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol).....	43
ภาพที่ 2.12 ภาพผลงานตัวอย่างของประทีป คชบัว	44
ภาพที่ 3.1 กรอบแนวคิดในการดำเนินการวิจัย.....	48
ภาพที่ 4.1 ผลงานของซัลวาดอร์ ดาลี ชั้นที่ 1.....	57
ภาพที่ 4.2 ผลงานของซัลวาดอร์ ดาลี ชั้นที่ 2.....	58
ภาพที่ 4.3 ผลงานของแอนดี้ วอร์ฮอล.....	59
ภาพที่ 4.4 ผลงานของประทีป คชบัว ชั้นที่ 1.....	60
ภาพที่ 4.5 ผลงานของประทีป คชบัว ชั้นที่ 2.....	61
ภาพที่ 4.6 ผลงานของประทีป คชบัว ชั้นที่ 3.....	62
ภาพที่ 4.7 ภาพแบบร่างชุดที่ 1 ภาพที่ 1.....	69
ภาพที่ 4.8 ภาพแบบร่างชุดที่ 1 ภาพที่ 2.....	69
ภาพที่ 4.9 ภาพแบบร่างชุดที่ 1 ภาพที่ 3.....	69
ภาพที่ 4.10 ภาพแบบร่างชุดที่ 1 ภาพที่ 4.....	69
ภาพที่ 4.11 ภาพแบบร่างชุดที่ 1 ภาพที่ 5.....	70
ภาพที่ 4.12 ภาพแบบร่างชุดที่ 1 ภาพที่ 6.....	70
ภาพที่ 4.13 ภาพแบบร่างชุดที่ 1 ภาพที่ 7.....	70
ภาพที่ 4.14 ภาพแบบร่างชุดที่ 1 ภาพที่ 8.....	70
ภาพที่ 4.15 ภาพแบบร่างชุดที่ 1 ภาพที่ 9.....	71
ภาพที่ 4.16 ภาพแบบร่างชุดที่ 1 ภาพที่ 10.....	71

สารบัญภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 4.17 ภาพแบบร่างชุดที่ 1 ภาพที่ 11.....	71
ภาพที่ 4.18 ภาพแบบร่างชุดที่ 1 ภาพที่ 12.....	71
ภาพที่ 4.19 ภาพแบบร่างชุดที่ 1 ภาพที่ 13.....	72
ภาพที่ 4.20 ภาพแบบร่างชุดที่ 1 ภาพที่ 14.....	72
ภาพที่ 4.21 ภาพแบบร่างชุดที่ 1 ภาพที่ 15.....	72
ภาพที่ 4.22 ภาพแบบร่างชุดที่ 1 ภาพที่ 16.....	72
ภาพที่ 4.23 ภาพแบบร่างชุดที่ 1 ภาพที่ 17.....	73
ภาพที่ 4.24 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 ชั้นที่ 1 “แกงถุงของคนเร่ร่อน 1”.....	74
ภาพที่ 4.25 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 ชั้นที่ 2 “แกงถุงของคนเร่ร่อน 2”.....	75
ภาพที่ 4.26 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 ชั้นที่ 3 “แกงถุงของคนเร่ร่อน 3”.....	76
ภาพที่ 4.27 ภาพแสดงรายละเอียดองค์ประกอบผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 ชั้นที่ 1 “แกงถุงของคนเร่ร่อน 1”.....	77
ภาพที่ 4.28 ภาพแสดงรายละเอียดองค์ประกอบผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 ชั้นที่ 2 “แกงถุงของคนเร่ร่อน 2”.....	79
ภาพที่ 4.29 ภาพแสดงรายละเอียดองค์ประกอบผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 ชั้นที่ 3 “แกงถุงของคนเร่ร่อน 3”.....	82
ภาพที่ 4.30 ภาพแบบร่างชุดที่ 2 ภาพที่ 1.....	86
ภาพที่ 4.31 ภาพแบบร่างชุดที่ 2 ภาพที่ 2.....	86
ภาพที่ 4.32 ภาพแบบร่างชุดที่ 2 ภาพที่ 3.....	87
ภาพที่ 4.33 ภาพแบบร่างชุดที่ 2 ภาพที่ 4.....	87
ภาพที่ 4.34 ภาพแบบร่างชุดที่ 2 ภาพที่ 5.....	87
ภาพที่ 4.35 ภาพแบบร่างชุดที่ 2 ภาพที่ 6.....	87
ภาพที่ 4.36 ภาพแบบร่างชุดที่ 2 ภาพที่ 7.....	88
ภาพที่ 4.37 ภาพแบบร่างชุดที่ 2 ภาพที่ 8.....	88
ภาพที่ 4.38 ภาพแบบร่างชุดที่ 2 ภาพที่ 9.....	88
ภาพที่ 4.39 ภาพแบบร่างชุดที่ 2 ภาพที่ 10.....	88
ภาพที่ 4.40 ภาพแบบร่างชุดที่ 2 ภาพที่ 11.....	88
ภาพที่ 4.41 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 2 ชั้นที่ 1 “แกงถุงผลิตซ้ำ 1”.....	89
ภาพที่ 4.42 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 2 ชั้นที่ 2 “แกงถุงผลิตซ้ำ 2”.....	90

สารบัญภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 4.43 ภาพแสดงรายละเอียดองค์ประกอบผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 2 ชั้นที่ 1 “แกงถั่วผัดซ้า 1” ..91	
ภาพที่ 4.44 ภาพแสดงรายละเอียดองค์ประกอบผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 2 ชั้นที่ 2 “แกงถั่วผัดซ้า 2” ..93	
ภาพที่ 4.45 ภาพแบบร่างชุดที่ 3 ภาพที่ 1.....	98
ภาพที่ 4.46 ภาพแบบร่างชุดที่ 3 ภาพที่ 2.....	98
ภาพที่ 4.47 ภาพแบบร่างชุดที่ 3 ภาพที่ 3.....	98
ภาพที่ 4.48 ภาพแบบร่างชุดที่ 3 ภาพที่ 4.....	98
ภาพที่ 4.49 ภาพแบบร่างชุดที่ 3 ภาพที่ 5.....	98
ภาพที่ 4.50 ภาพแบบร่างชุดที่ 3 ภาพที่ 6.....	98
ภาพที่ 4.51 ภาพแบบร่างชุดที่ 3 ภาพที่ 7.....	99
ภาพที่ 4.52 ภาพแบบร่างชุดที่ 3 ภาพที่ 8.....	99
ภาพที่ 4.53 ภาพแบบร่างชุดที่ 3 ภาพที่ 9.....	99
ภาพที่ 4.54 ภาพแบบร่างชุดที่ 3 ภาพที่ 10.....	99
ภาพที่ 4.55 ภาพแบบร่างชุดที่ 3 ภาพที่ 11.....	99
ภาพที่ 4.56 ภาพแบบร่างชุดที่ 3 ภาพที่ 12.....	99
ภาพที่ 4.57 ภาพแบบร่างชุดที่ 3 ภาพที่ 13.....	100
ภาพที่ 4.58 ภาพแบบร่างชุดที่ 3 ภาพที่ 14.....	100
ภาพที่ 4.59 ภาพแบบร่างชุดที่ 3 ภาพที่ 15.....	100
ภาพที่ 4.60 ภาพแบบร่างชุดที่ 3 ภาพที่ 16.....	100
ภาพที่ 4.61 ภาพแบบร่างชุดที่ 3 ภาพที่ 17.....	100
ภาพที่ 4.62 ภาพแบบร่างชุดที่ 3 ภาพที่ 18.....	100
ภาพที่ 4.63 ภาพแบบร่างชุดที่ 3 ภาพที่ 19.....	101
ภาพที่ 4.64 ภาพแบบร่างชุดที่ 3 ภาพที่ 20.....	101
ภาพที่ 4.65 ภาพแบบร่างชุดที่ 3 ภาพที่ 21.....	101
ภาพที่ 4.66 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 3 ชั้นที่ 1 “อาหารกับชีวิต 1”	102
ภาพที่ 4.67 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 3 ชั้นที่ 2 “อาหารกับชีวิต 2”	103
ภาพที่ 4.68 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 3 ชั้นที่ 3 “อาหารกับชีวิต 3”	104
ภาพที่ 4.69 ภาพแสดงรายละเอียดองค์ประกอบผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 3 ชั้นที่ 1 “อาหารกับชีวิต 1”	105

สารบัญภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 4.70 ภาพแสดงรายละเอียดองค์ประกอบผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 3 ชั้นที่ 2 “อาหารกับชีวิต 2”	107
ภาพที่ 4.71 ภาพแสดงรายละเอียดองค์ประกอบผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 3 ชั้นที่ 3 “อาหารกับชีวิต 3”	108
ภาพที่ 5.1 กรอบองค์ความรู้ของแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน.....	113



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของงานวิจัย

สังคมในยุคปัจจุบันมีรูปแบบการดำรงชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไปจากในอดีตอย่างมาก เวลาส่วนใหญ่ในแต่ละวันของคนในสังคมปัจจุบันนี้ให้ความสำคัญกับหน้าที่การงาน ทำให้เวลาในการดำเนินกิจกรรมส่วนตัวต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันลดลง รวมทั้งการบริโภคอาหารด้วย ผลกระทบที่เกิดขึ้นส่งผลให้เวลาที่ผู้บริโภคจะปรุงอาหารรับประทานเองในครอบครัวลดลง และก่อให้เกิดความต้องการรับประทานอาหารนอกบ้านมากขึ้น พร้อมทั้งความเจริญทางด้านเทคโนโลยีที่ทำให้อาหารมีความหลากหลายและสะดวก ง่ายต่อการรับประทานมากขึ้น

ความเจริญก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีได้ก่อให้เกิดความต้องการในชีวิตของผู้คนมากขึ้น ซึ่งได้ส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน มีการคิดค้นพัฒนารูปแบบสินค้าให้ตอบสนองต่อความต้องการของผู้คนให้ได้มากที่สุด ทั้งในด้านการใช้สอยและรูปลักษณ์หน้าตาของสินค้า ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงหรือพัฒนาไปตามยุคสมัย การบริโภคอาหารเป็นปัจจัยหลักที่สำคัญของทุกคนในสังคม ซึ่งการบริโภคของคนในสังคมก็มีหลากหลายแตกต่างกันออกไปตามสภาพแวดล้อม อาหารที่เราบริโภคไม่ว่าจะเป็นพืช ผัก ผลไม้ เนื้อสัตว์ นม ไข่ ฯลฯ ซึ่งเป็นผลิตผลทางการเกษตร และการประมง หรืออาหารสำเร็จรูป เช่น อาหารหมักดอง อาหารแห้งต่าง ๆ หรืออาหารสำเร็จรูป เช่น อาหารกระป๋อง เครื่องดื่ม ฯลฯ อาจมีสิ่งต่าง ๆ ปนเปื้อนอยู่ในอาหารนั้น สิ่งที่ปนเปื้อนบางชนิดก็ไม่ใช่อันตราย บางชนิดก็เป็นอันตราย ทำให้ผู้บริโภคเป็นโรค หรือมีอาการผิดปกติต่าง ๆ เช่น ปวดท้อง ท้องเดิน อาเจียน ปวดศีรษะ มึนงง และเสียการทรงตัว เป็นต้น สิ่งปนเปื้อนอาหารที่ทำให้เกิดอันตรายแก่ผู้บริโภค มีทั้งสิ่งที่มีชีวิต ได้แก่ จุลินทรีย์ที่ทำให้เกิดโรค สัตว์เซลล์เดียวบางชนิด และพยาธิ สิ่งที่ไม่ใช่ชีวิต ได้แก่ สารเคมีต่าง ๆ จากสิ่งแวดล้อม อาทิ สารเคมีที่ปนเปื้อนน้ำ อากาศ ดิน ภาชนะบรรจุอาหาร พืช หรือสัตว์บางชนิด สารเคมีที่ทำให้เกิดอันตรายแก่ผู้บริโภคนี้เรียกว่า สารพิษ โดยปกติเมื่อสารพิษเข้าสู่ร่างกาย ร่างกายจะพยายามกำจัดสารพิษนั้น โดยเปลี่ยนสารพิษให้เป็นสารอื่น หรือขับสารพิษออกจากร่างกาย เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดอันตรายต่อร่างกาย แต่ถ้าสารพิษเข้าสู่ร่างกายในปริมาณมาก หรือเข้าสู่ร่างกายทีละน้อย แต่ติดต่อกันเป็นเวลานาน สารพิษจะถูกสะสมไว้ในร่างกาย ทำให้เกิดอันตรายแก่ร่างกายได้ (สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน เล่ม 14 เรื่อง 9, 2533, น. 233) การบริโภคอาหารในปัจจุบันได้มีการพัฒนาที่แตกต่างจากการบริโภคในอดีตไปอย่างมาก ความเจริญที่เพิ่มขึ้นนี้ได้ก่อให้เกิดการบริโภคที่เปลี่ยนไป อาหารที่ดูภายนอกมีรูปทรง สีสันทึ่สวยงาม น่ารับประทานนั้น อาจมีสิ่งที่เป็นอันตรายที่ไม่สามารถมองเห็นได้

อาหารและโภชนาการเป็นพื้นฐานสำคัญของชีวิตมนุษย์ นับตั้งแต่ปฏิสนธิในครรภ์ของมารดา จนกระทั่งถึงสิ้นอายุขัย คนเรากินอย่างไรสุขภาพก็เป็นอย่างนั้น ดังคำกล่าวที่ว่า “When you are

what you eat” อย่างไรก็ตามพฤติกรรมการกินหรือการบริโภคอาหารในปัจจุบันเปลี่ยนไปจากอดีต เนื่องจากการพัฒนาประเทศจากเกษตรกรรมไปสู่อุตสาหกรรม ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อมอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของคนไทย ซึ่งมีอิทธิพลทำให้บุคคลและครอบครัวมีรูปแบบการดำเนินชีวิตเปลี่ยนไป ส่งผลให้พฤติกรรมการบริโภคอาหารเปลี่ยนตามจนกระทั่งก่อให้เกิดปัญหาโภชนาการที่หลากหลาย ซึ่งมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับโรคภัยไข้เจ็บที่คร่าชีวิตบุคคลในครอบครัวไปเป็นจำนวนมาก เช่น โรคมะเร็ง โรคมะเร็ง โรคไขมันในเลือดสูง โรคอ้วน และโรคหัวใจขาดเลือด เป็นต้น (อัจฉรา ตลวิทยาคณ, 2558, น. 13)

จากการที่ข้าพเจ้าใช้ชีวิตและเติบโตในสังคมไทย จะเห็นว่าปัจจัยที่ส่งผลให้พฤติกรรมการบริโภคของคนไทยเปลี่ยนแปลงไปคือ

1) แม่บ้านส่วนใหญ่ออกไปทำงานนอกบ้านเพิ่มมากขึ้น เมื่อสังคมเริ่มเปลี่ยนจากสังคมเกษตรกรรมเป็นสังคมอุตสาหกรรมมากขึ้น ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ เพิ่มมากขึ้น รวมทั้งการเปิดโอกาสให้ผู้หญิงมีสิทธิหลาย ๆ อย่างเท่าเทียมกับผู้ชาย ทั้งการศึกษาและการทำงาน หรือการออกไปทำงานนอกบ้านเป็น working women เพิ่มมากขึ้น ทำให้เวลาส่วนใหญ่ของผู้หญิงที่เคยอยู่ในบ้านเปลี่ยนเป็นอยู่นอกบ้านเพื่อทำงานเพิ่มขึ้น จึงมีเวลาเหลือน้อยสำหรับงานในบ้านโดยเฉพาะงานด้านอาหาร

2) มีแหล่งบริการอาหารนอกบ้านเกิดขึ้นมากมาย ทั้งในระดับที่ได้มาตรฐานและไม่ได้มาตรฐาน อันได้แก่ ร้านอาหารในรูปแบบต่าง ๆ มีหลากหลายทุกระดับ ตั้งแต่ระดับห้องอาหารภัตตาคาร จนกระทั่งถึงหาบเร่แผงลอยตามข้างถนนหนทางหรือตามบาทวิถี ทำให้คนส่วนใหญ่นิยมรับประทานอาหารนอกบ้านเพิ่มมากขึ้น

3) ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการผลิตและแปรรูปอาหาร ปัจจุบันความรู้ทางวิทยาศาสตร์และความเจริญทางเทคโนโลยีมีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว สามารถตอบสนองต่อพฤติกรรมการบริโภคอาหารของครอบครัวไทยในยุคปัจจุบันได้อย่างดี เช่น การผลิตผลิตภัณฑ์อาหารเพื่อความสะดวกสบายต่อการบริโภคมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับค่านิยมในการบริโภคอาหารที่เปลี่ยนไปเพื่อความสะดวกสบาย เช่น อาหารกระป๋อง อาหารแช่เยือกแข็ง อาหารไมโครเวฟ เป็นต้น

4) เทคโนโลยีการสื่อสารมีการพัฒนาเพิ่มมากขึ้น ปัจจุบันการสื่อสารอยู่ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศหรือยุคไอที (Information Technology : IT) เป็นยุคที่เทคโนโลยีใหม่ ๆ ด้านการสื่อสารบนมือถือ ซึ่งเป็นเทคโนโลยีแบบไร้สายที่ไร้ขีดจำกัดเป็นโลกไร้พรมแดน หรือที่เรียกว่า ยุคโลกาภิวัตน์ (Globalization) การพัฒนาเทคโนโลยีด้านการสื่อสารนี้ มีผลโดยตรงต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการบริโภคอาหารของคนไทย พัฒนาการของระบบข้อมูลข่าวสาร และความเจริญก้าวหน้าด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการอาหาร ผลไม้ มีผลิตภัณฑ์จากการพัฒนาและแปรรูปอาหารใหม่ ๆ จำนวนมาก ประกอบกับกลไกและเทคนิคของธุรกิจด้านการตลาดมีส่วนส่งเสริมให้เกิดค่านิยม ความเชื่อ และความต้องการบริโภคอาหารตามสื่อต่าง ๆ ทั้งผลิตภัณฑ์อาหารสำเร็จรูปและกึ่งสำเร็จรูป ที่เต็มไปด้วยสารปรุงแต่งอาหาร (food additives) จำนวนมาก

5) การเลียนแบบวัฒนธรรมเมือง และวัฒนธรรมต่างประเทศ ผลของการเติบโตทางเศรษฐกิจ ทำให้สังคมเกษตรกรรมเปลี่ยนเป็นอุตสาหกรรม สังคมชนบทกลายเป็นสังคมเมืองรูปแบบการดำเนินชีวิตและแบบแผนการบริโภคเปลี่ยนไปตามกระแสวัตถุนิยม บริโภคนิยม มีการเลียนแบบและรับเอาพฤติกรรมกรรมการบริโภคอาหารแบบตะวันตก ทั้งในรูปของฟาสต์ฟู้ด อาหารจานด่วน อาหารสำเร็จรูป อาหารกึ่งสำเร็จรูปที่หาได้ง่าย สะดวก รวดเร็ว ทำให้คนไทยและวัยรุ่นไทย เชื่อว่าฟาสต์ฟู้ดนั้นเป็นสัญลักษณ์ของคนรุ่นใหม่ ซึ่งส่วนมากเป็นอาหารประเภทผัด ทอด ย่าง หรือปิ้ง ดังนั้นการบริโภคอาหารในปัจจุบัน ส่วนใหญ่จึงไม่ได้เกิดจากการที่บุคคลประกอบอาหารเอง หรือครอบครัวทำรับประทานกันเองเหมือนแต่อดีต ทำให้รูปแบบการบริโภคเปลี่ยนไปต้องซื้อรับประทานแบบเป็นอาหารสำเร็จ อาหารฟาสต์ฟู้ด อาหารสำเร็จรูป เป็นต้น ส่งผลต่อสารอาหารที่ร่างกายได้รับสิ่งเจือปนจากการประกอบอาหาร วัตถุดิบในการประกอบอาหารมีคุณภาพมีสารปนเปื้อนหรือไม่ ซึ่งผู้บริโภคจะไม่ทราบเลยว่าอาหารที่รับประทานเข้าไปนั้นจะส่งผลเสียและเป็นอันตรายต่อร่างกายมากน้อยเพียงใด

งานวิจัยฉบับนี้ นำผลงานการสร้างสรรค์ของศิลปินเพื่อเป็นแนวทางในการถ่ายทอดความคิด อารมณ์ และความรู้สึก มีทั้งศิลปินตะวันตกและศิลปินไทย ศิลปินตะวันตกคือ ซัลวาดอร์ ดาลี ซึ่งเป็นศิลปินแนวเหนือจริงที่มีชื่อเสียง มีผลงานแปลกแหวกแนวด้วยความคิดสร้างสรรค์ล้ำยุคและสไตล์การเขียนภาพในแบบฉบับของตัวเอง แต่ละผลงานจะซ่อนความหมายให้ผู้ชมได้จินตนาการและตีความเอาเองด้วยความรู้สึกแปลกใหม่ เช่น ภาพ The Persistence of Memory หรือภาพนาฬิกาหลอมเหลว เป็นหนึ่งในภาพที่มีชื่อเสียงและเป็นที่รู้จักมากที่สุดในโลก ทั้งนี้ผลงานของซัลวาดอร์ ดาลี จึงไม่เหมือนใคร และใช้ศิลปะแบบเหนือจริง (Surrealism) แอนดี วอร์ฮอล เป็นศิลปินแนวป๊อปอาร์ท ได้สร้างสรรค์ผลงานในยุคที่อุตสาหกรรมรุ่งเรือง มีการผลิตสินค้าแต่ละชนิดในปริมาณมาก เป็นการสะท้อนความเจริญก้าวหน้าทางอุตสาหกรรมและสังคมเปลี่ยนแปลง ส่วนศิลปินไทยที่มีบทบาทต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะครั้งนี้ คือ ประทีป คชบัว ศิลปินผู้มีชื่อเสียงด้านการสร้างสรรค์โดยใช้ศิลปะแบบเหนือจริง (Surrealism) นำพื้นฐานของความเป็นจริงในสังคมแสดงออกมาในงานศิลปะซึ่งใช้จินตนาการในการสร้างสรรค์ผลงาน แสดงออกถึงความเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง การวิเคราะห์ผลงานศิลปินจึงเป็นการสะท้อนแนวความคิดเกี่ยวกับผลงานศิลปะ รูปแบบผลงานที่ใช้เพื่อให้ตระหนักถึงบริบททางสังคมร่วมสมัยทางการบริโภคอาหาร จึงใช้ศิลปะแบบเหนือจริง (Surrealism) เพราะศิลปะแนวนี้จะถ่ายทอดเรื่องราวเหนือธรรมชาติ จินตนาการเป็นส่วนสำคัญของการแสดงออก สามารถถ่ายทอดเรื่องราวความเป็นจริงในสังคมสู่การสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนภาพและข้อมูลได้เด่นชัด ทำให้ผู้เสพผลงานศิลปะเข้าถึงสิ่งที่ต้องการจะสื่อได้อย่างชัดเจน

จากปัจจัยดังกล่าวจึงทำให้ข้าพเจ้าสนใจที่จะสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมในงานวิจัยเรื่องพฤติกรรมกรรมการบริโภคในสังคมไทย โดยข้าพเจ้าจะสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นภาพถ่ายและสื่อให้เห็นถึงอันตรายที่แฝงมากับอาหารที่บริโภคในปัจจุบัน มีการปรุงแต่งอาหารให้เกิดรูปลักษณะที่ชวนน่ารับประทาน แต่อาหารที่รับประทานเข้าไปนั้นอาจมีพิษภัยที่แฝงอยู่โดย การสร้างสรรค์ผลงานต้องการให้เห็นถึงรายละเอียดที่มีความน่าสนใจของสังคมบริโภคในปัจจุบัน รวมทั้งการได้รับสารปนเปื้อนที่ปน

มากับอาหารโดยไม่รู้ตัว ให้เห็นถึงข้อเท็จจริงของสารระงับศัตรู รวมถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ทางศิลปะและทัศนธาตุ ให้เกิดความเป็นเอกภาพ เพื่อให้สิ่งที่สร้างสรรค์นี้ สามารถถ่ายทอดความคิด อารมณ์ความรู้สึกส่วนตัว ในรูปแบบผลงานจิตรกรรมเหนือจริง ประเภทจิตรกรรมที่มีลักษณะเฉพาะตนและสามารถพัฒนาให้สูงขึ้นต่อไปได้

1.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

- 1.2.1 เพื่อศึกษา วิเคราะห์ ตีความ พฤติกรรมการบริโภคอาหารของคนไทย
- 1.2.2 เพื่อสร้างองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยที่มีลักษณะเฉพาะตน
- 1.2.3 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่สะท้อนบริบทสังคมบริโภคในปัจจุบัน

1.3 ขอบเขตของงานวิจัย

- 1.3.1 ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล
 - 1) สภาพสังคมและวิถีชีวิตการบริโภคของคนไทยในปัจจุบัน (พ.ศ. 2545-2564)
 - 2) หนังสือเกี่ยวกับการบริโภคอาหาร และพิษภัยของการบริโภค
 - 3) เว็บไซต์ต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ตที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับสังคมบริโภค
 - 4) งานวิจัยและงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง

- 1.3.2 ขอบเขตของการวิเคราะห์ข้อมูล
 - 1) วิเคราะห์ และตีความหมายสภาพสังคมและวิถีชีวิตของคนไทยในปัจจุบัน
 - 2) วิเคราะห์ และตีความหมายพฤติกรรมการบริโภคอาหารของคนไทย
 - 3) วิเคราะห์องค์ประกอบทางศิลปะ
 - 4) วิเคราะห์ทฤษฎีและแนวคิดของศิลปิน

- 1.3.3 ขอบเขตของการสร้างสรรค์ การสร้างสรรค์ผลงานมี 3 ชุด (ทั้งหมด 8 ผลงาน)

- 1) รูปแบบผลงาน
เป็นการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม 2 มิติ รูปแบบเหนือจริง (Surrealism) โดย

ถ่ายทอดเรื่องราวเหนือธรรมชาติ

- 2) เทคนิค

มีความหลากหลายในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยใช้เทคนิคสีน้ำมัน (Oil Color) บนผ้าใบ (Canvas) โดยมีขนาดผลงานดังนี้

ผลงานชุดที่ 1 ขนาดผลงาน 180 X 150 ซม. (3 ชิ้น)

ผลงานชุดที่ 2 ขนาดผลงาน 200 X 150 ซม. (1 ชิ้น) และ 180 X 150 ซม. (1 ชิ้น)

ผลงานชุดที่ 3 ขนาดผลงาน 180 X 150 ซม. (3 ชิ้น)

3) แนวความคิด

ได้จากการศึกษาและพบเห็นพฤติกรรมการบริโภคอาหารของคนไทย การบริโภคที่ไม่ระมัดระวัง หรือไม่ตระหนักถึงสุขลักษณะ จะทำให้เกิดโรคร้ายต่าง ๆ ที่มาจากการบริโภคอาหาร เนื่องจากอาหารที่บริโภคในปัจจุบันนั้นมีการแฝงไปด้วยพิษภัยเจือปนอยู่ภายในและได้ก่อให้เกิดผลเสียต่อผู้บริโภคที่ร้ายแรง จึงเกิดแรงบันดาลใจในการวิจัยครั้งนี้ รวมทั้งการสร้างสรรค์ผลงานให้ได้ตระหนักถึงการบริโภคอาหารอย่างระมัดระวังต่อสารปนเปื้อนที่มาพร้อมกับอาหาร โดยผ่านรูปแบบของผลงานจิตรกรรมเหนือจริง (Surrealism)

1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.4.1 การสร้างสรรค์ หมายถึง การสร้างงานจิตรกรรมในรูปแบบที่แปลกใหม่ โดยนำหลักการ ทฤษฎี องค์ประกอบศิลป์มาใช้ในการสร้างงานจิตรกรรม เป็นสื่อในการถ่ายทอดโดยใช้เทคนิคสีน้ำมัน

1.4.2 บริบททางสังคม หมายถึง การดำเนินชีวิตที่มีแบบแผนตามปัจจัยสภาพแวดล้อมและสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป เช่น ความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี การเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจ การรับวัฒนธรรมต่างชาติ เป็นต้น ซึ่งมีผลต่อการเลือกบริโภคของคนในสังคมไทย

1.4.3 สังคมร่วมสมัย หมายถึง รูปแบบวิถีการดำเนินชีวิตในปัจจุบัน ซึ่งเกิดจากการปรับตัวให้สอดคล้องกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงในสังคมไทย ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมของสังคมเมืองและชนบท

1.4.4 จิตรกรรมร่วมสมัย หมายถึง การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปพร้อมกับวิถีการดำเนินชีวิต ความเป็นอยู่ และความนิยมในสังคมในยุคสมัยใหม่ สะท้อนให้เห็นถึงลักษณะของสังคมไทย

1.5 กรอบแนวคิดของการวิจัย

ผู้วิจัยวางกรอบแนวคิดในการวิจัยไว้ 4 กระบวนการดังนี้

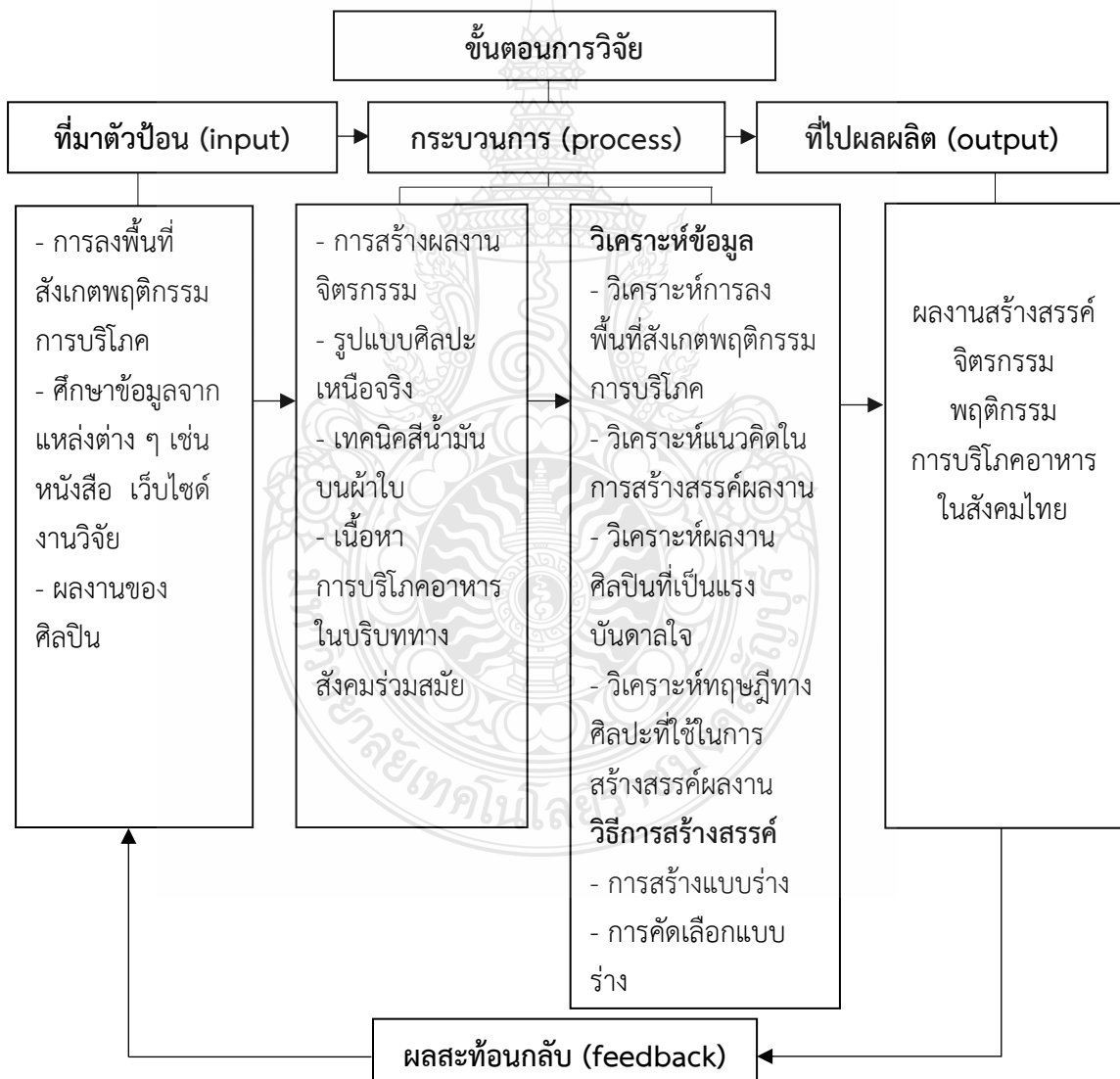
1.5.1 ที่มาตัวป้อน (input) ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการบริโภคของคนในสังคมไทย ทั้งจากการลงพื้นที่ในการสังเกตพฤติกรรมการบริโภคอาหาร การหาข้อมูลจากหนังสือต่าง ๆ และเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต ในด้านการบริโภค พิษภัยจากการรับประทานอาหาร ศึกษาข้อมูลผลงานของศิลปิน รวมทั้งการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการบริโภค และงานวิจัยเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม

1.5.2 กระบวนการ (process) นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษา ค้นคว้า มาวิเคราะห์ข้อมูลและตีความหมาย ทั้งด้านพฤติกรรมการบริโภค ผลงานศิลปิน แนวคิดและทฤษฎีทางศิลปะ เพื่อเป็น

การกำหนดรูปแบบ เทคนิค เนื้อหาในการวิจัย เกิดเป็นกระบวนการและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปะ

1.5.3 ที่ไปผลผลิต (output) เกิดงานวิจัยที่เป็นการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมเรื่อง พฤติกรรมการบริโภคในสังคมไทย โดยได้รับข้อเสนอแนะและคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาและ คณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิในการพัฒนางาน

1.5.4 ผลสะท้อนกลับ (feedback) นำข้อเสนอแนะและคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาและ คณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ สะท้อนกลับมาพัฒนาและต่อยอดตามคำแนะนำเพื่อเข้าสู่กระบวนการ สร้างสรรค์ผลงานในชุดต่อไป โดยยังอาศัยข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางในการ สร้างสรรค์ผลงานต่อไป



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดของการวิจัย

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.6.1 ได้รับข้อมูลจากการศึกษา วิเคราะห์ ตีความ พฤติกรรมการบริโภคอาหารของคนไทย
- 1.6.2 เกิดองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยที่มีลักษณะเฉพาะตน
- 1.6.3 เกิดผลงานจิตรกรรมที่สะท้อนบริบทสังคมบริโภคในปัจจุบัน



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัย ที่เกิดจากการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมเรื่อง พฤติกรรมการบริโภคอาหารในสังคมไทย ซึ่งถ่ายทอดพฤติกรรมกรรมการบริโภคของคนไทย โดยในปัจจุบันอาหารมีรูปลักษณะที่สวยงามน่ารับประทาน เป็นที่ดึงดูดใจของผู้บริโภคเป็นอย่างมาก นอกจากรูปลักษณะแล้วรสชาติอาจจะถูกใจคนรับประทานด้วย ในการเลือกรับประทานอาหารจึงมีหลายประการในการเลือกตัดสินใจ แต่ประเด็นที่น่าสนใจคือผู้บริโภคได้ให้ความสำคัญถึงคุณค่าในอาหารที่เลือกรับประทานหรือไม่ การบริโภคอาหารมีสารปนเปื้อนเจือปน หรือมีความใส่ใจในส่วนประกอบในอาหารที่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพหรือไม่ ทั้งนี้ในการสร้างสรรค์ผลงานได้มีการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์ซึ่งสามารถแบ่งข้อมูลได้ดังนี้

- 2.1 พฤติกรรมการบริโภคอาหารของคนไทย
- 2.2 อิทธิพลทางด้านสังคม
- 2.3 อิทธิพลทางด้านศิลปกรรม
- 2.4 ผลงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง

2.1 พฤติกรรมการบริโภคอาหารของคนไทย

ในแนวคิดและแรงบันดาลใจของข้าพเจ้าในงานวิจัยครั้งนี้ ข้าพเจ้าคิดว่าอาหารและโภชนาการเป็นสิ่งที่แยกออกจากกันได้ยาก ดังนั้น อาหารจึงเป็นปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งที่มีผลกระทบต่อภาวะโภชนาการของคนเรา การได้รับอาหารทั้งมากเกินไปและน้อยเกินไป ทำให้เกิดภาวะทุพโภชนาการได้ทั้งสองทาง อาหารนอกจากจะทำให้เกิดปัญหาต่อสุขภาพในด้านทุพโภชนาการแล้วยังก่อให้เกิดปัญหาสุขภาพ คือ ปัญหาด้านพิษภัยต่อผู้บริโภค

ในภาวะการณ์ปัจจุบันอาหารที่เรารับประทานนี้ได้มีวิวัฒนาการมาโดยตลอด ตั้งแต่อาหารพื้นบ้านในสมัยก่อนที่เราเก็บหามารับประทานจากธรรมชาติที่เป็นสิ่งแวดล้อมรอบตัวเรา ไม่ว่าจะเป็นพืชหรือสัตว์ก็ตาม ต่อมาประชากรของโลกรวมทั้งประเทศไทย ได้มีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว จนทำให้ต้องมีการพัฒนาผลิตภัณฑ์อาหารเพื่อใช้บริโภคโดยตรง มนุษย์เราไม่สามารถใช้วิธีเก็บอาหารหรือล่าสัตว์มาบริโภคได้เพียงพอต่อไปและการพัฒนาการผลิตอาหารไม่ว่าจะเป็นพืชหรือสัตว์ก็ดี มนุษย์ได้นำเอาเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่มนุษย์คิดค้นได้มาช่วยในการผลิตอาหารทุกประเภท ช่วยในการเก็บถนอมอาหารและช่วยในการปรุงอาหารให้ได้ตามที่มนุษย์เราต้องการ ด้วยเทคโนโลยีต่าง ๆ เหล่านี้มนุษย์เราทำให้เกิดปัญหาในเรื่องพิษภัยจากอาหาร ติดตามมาให้มนุษย์เราต้องระวังป้องกันและแก้ไขอีก นอกจากนี้ปัญหาพิษภัยของอาหารในกระบวนการผลิตและห่วงโซ่อาหาร (Food Chain) แล้ว สภาวะแวดล้อมยังมีผลกระทบต่อพิษภัยของอาหารด้วย ทั้งที่เกิดจากธรรมชาติเอง เช่น เชื้อโรคต่าง ๆ และที่เกิดจากมลภาวะที่เป็นพิษจากสิ่งแวดล้อม ทำให้เกิดสารปนเปื้อนในอาหารขึ้น (จักรพันธ์ุ ปัญจะสุวรรณ, 2542, น. 2-3)

โรงงานอุตสาหกรรมสามารถผลิตอาหารปลอดภัยได้ โดยการควบคุมป้องกัน กำจัด หรือลดอันตรายสำคัญประเภทต่างๆ ให้เหลืออยู่ในระดับที่ยอมรับว่าปลอดภัยต่อผู้บริโภค อันตรายประเภทต่าง ๆ อาจปนเปื้อนมากับวัตถุดิบหรือขั้นตอนการผลิต รวมทั้งอาจมาจากสภาพแวดล้อม ของการผลิตอาหารและการปฏิบัติของพนักงาน ตัวอย่างเช่น พื้นผิวสัมผัสอาหารที่ไม่ได้ทำความสะอาดและฆ่าเชื้อ เครื่องมือที่ชำรุดไม่ได้รับการซ่อมบำรุงรักษา การใช้สารเคมี สารพิษที่ไม่ถูกวิธีในบริเวณการผลิต การปฏิบัติของพนักงานผู้สัมผัสอาหารไม่ถูกสุขลักษณะ เป็นต้น หากอาหารไม่ปลอดภัย ย่อมทำให้เกิดปัญหาต่อสุขภาพร่างกายของผู้บริโภคและผลกระทบต่อเศรษฐกิจ

กรณีผลกระทบต่อสุขภาพผู้บริโภค อาจทำให้เกิดการเจ็บป่วยหรือการบาดเจ็บจากอันตรายที่ปนเปื้อนในอาหารได้ ผู้บริโภคกลุ่มเสี่ยงโดยเฉพาะทารก ผู้สูงอายุ ผู้ป่วย สตรีมีครรภ์ ผู้ผ่าตัดเปลี่ยนถ่ายอวัยวะ ผู้แพ้สารอาหาร และผู้มีระบบภูมิคุ้มกันบกพร่อง จะมีโอกาสที่ได้รับผลกระทบจากอันตรายในอาหารได้ง่ายกว่าผู้บริโภคที่มีสุขภาพแข็งแรง อาการของโรคจากอาหาร เป็นพาหะของอันตรายทางชีวภาพ (biological hazard) โดยเฉพาะแบคทีเรียชนิดก่อโรคส่วนใหญ่ เป็นแล้วหายเองได้ โดยใช้เวลารักษาไม่นานอาการที่พบโดยทั่วไป เช่น ปวดหัว คลื่นไส้ อาเจียน ปวดท้อง ท้องเสีย ถ่ายเป็นมูกเลือด ถ่ายเป็นน้ำ ลำไส้อักเสบ สูญเสียน้ำ และเกลือแร่ อ่อนเพลีย เจ็บคอ และมีไข้ เป็นต้น จะทำให้ผู้บริโภค สูญเสียน้ำหนักตัว และท้องเสียเรื้อรัง หากผู้บริโภคเกิดโรคจากอาหารเป็นพาหะบ่อยๆ หรือเกิดกับผู้บริโภคกลุ่มเสี่ยง เช่น ทารก เด็ก คนชรา และสตรีมีครรภ์ เป็นต้น จะทำให้อาการของโรครุนแรง บางรายอาจถึงเสียชีวิตได้ จึงต้องระมัดระวังเป็นพิเศษ ในปัจจุบันพบว่าแบคทีเรียชนิดก่อโรคบางชนิดทำให้เกิดโรคแทรกซ้อนร้ายแรง เช่น ไตวาย เยื่อหุ้มสมองอักเสบ ไขสันหลังอักเสบ โลหิตเป็นพิษ และแท้งบุตร เป็นต้น ส่งผลทำให้ร่างกายทุพพลภาพ และอาจสูญเสียชีวิตได้ สำหรับกรณีผลกระทบทางเคมี (chemical hazard) ต่อสุขภาพของผู้บริโภค อาจทำให้ผู้บริโภคมีอาการป่วยแบบเรื้อรัง หรือแบบเฉียบพลัน รวมทั้งอาจถึงแก่ชีวิตได้ ทั้งนี้ขึ้นกับชนิดของสารเคมี ปริมาณของสารเคมี และกลุ่มผู้บริโภคเป็นสำคัญ ตัวอย่างเช่น สารพิษอะฟลาทอกซิน เป็นสาเหตุของมะเร็งตับ สารพิษจากปลาปักเป้า อาจทำให้ผู้บริโภคเสียชีวิต เป็นต้น อันตรายทางกายภาพ (physical hazard) เป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้อวัยวะของผู้บริโภคบาดเจ็บ หรือบางครั้งผู้บริโภคเกิดอาการช็อกเนื่องจากการอุดตันของหลอดเลือดทางเดินหายใจได้ ตัวอย่างการบาดเจ็บที่พบ เช่น หลอดอาหารฉีก เป็นแผล เลือดไหล ฟันบิ่น หรือหัก เป็นต้น (ปรียา วิบูลย์เศรษฐ์, สุดสาย ตริวานิช และ วราภา มหากาญจนกุล, 2542, น. 59-60)

อาหารไทยมีความโดดเด่นและมีเอกลักษณ์ โดยเฉพาะในเรื่องของรสชาติจนเป็นที่ประทับใจของคนทั่วโลก จากผลการสำรวจความคิดเห็นของอาหารที่อร่อยที่สุดในโลก มักพบว่าชื่อของอาหารไทยหลายชนิดปรากฏในลำดับต้น ๆ ของทุกการสำรวจ เหตุผลสำคัญส่วนหนึ่งน่าจะมาจากรสชาติรวมถึงวัตถุดิบที่นิยมนำมาใช้ในการประกอบอาหาร งานวิจัยส่วนใหญ่ที่ศึกษาเกี่ยวกับส่วนประกอบของอาหารไทย พบว่า อาหารไทยนอกจากจะมีรสชาติที่อร่อยแล้วยังเป็นอาหารสุขภาพมีคุณค่าทางโภชนาการสูงที่ส่วนใหญ่มาจากเครื่องเทศนานาชนิดที่มีคุณสมบัติทางสมุนไพร (นิจศิริ เรืองรังสี, 2542, น. 42) เช่น การศึกษาของพิมพ์พร แดงอุบล (2550) ได้ศึกษาพืช 19 ชนิด ที่นิยมนำมาใช้ในการประกอบอาหารไทย ได้แก่ กระเพรา โหระพา แมงลัก มะกรูด สะระแหน่ ผักชีฝรั่ง ใบยอ ต้นหอม กุยช่าย ขึ้นฉ่าย ตะไคร้ ขิง กระชาย ข่า กระเทียม หอมแดง พริกไทยอ่อน พริกชี้หนู และพริกชี้ฟ้า พบว่า แทบทุกชนิดมีสาระสำคัญ

ที่มีคุณสมบัติของฤทธิ์ต้านอนุมูลอิสระ เช่น สารพลาโวนอยด์ ซึ่งมีคุณสมบัติในการป้องกันโรคหัวใจ โรคหลอดเลือดอุดตัน โรคมะเร็ง และโรคไม่ติดต่อเรื้อรังอื่น ๆ เป็นต้น การศึกษาของ Murakami, Ohigashi & Koshimizu (1994) พบว่า อาหารพื้นบ้านของไทยที่ประกอบจากพืชสมุนไพรหลายชนิด มีส่วนช่วยในการลดและป้องกันการเกิดของเนื้องอก เป็นสาเหตุของโรคมะเร็งได้ และนอกจากนี้ Chaisawadi et al. (2005) พบว่าสมุนไพรและส่วน ประกอบอาหารพื้นบ้านของไทยหลายชนิดมีคุณสมบัติ ในการยับยั้งการเจริญเติบโตของจุลชีพได้ดี จากรายงานวิจัยจำนวนมากพบว่า อาหารไทยหลายชนิดนอกจากจะมีคุณค่าทางโภชนาการและให้พลังงานเพื่อใช้ในการดำรงชีวิตในปริมาณที่เหมาะสม แล้วยังพบว่าอาหารไทยมีประโยชน์ต่อร่างกายในการช่วยบำรุงรักษาและส่งเสริมให้มีสุขภาพที่ดี หากรับประทานในปริมาณที่เหมาะสม (วงศ์ทิพย์ ถิตยสถาน, 2542) โดยเฉพาะข้าวที่คนไทยนำมารับประทานร่วมกับอาหารอื่น ๆ เป็นแหล่งให้พลังงานและมีคุณค่าทางโภชนาการสำคัญของอาหารไทย โดยเฉพาะข้าวกล้อง จากชุดหนังสือภูมิแผ่นดินอาหารไทย โดย จิราภรณ์ เจริญเดช (2545) กล่าวว่า ข้าวเป็นอาหาร หลักของคนไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน โดยประเทศไทยนับเป็นแหล่งวัฒนธรรมข้าวที่เก่าแก่ของโลกซึ่งมีอายุกว่า 5,000 ปี และสันนิษฐานว่าแต่เดิมคนไทยนิยมบริโภคข้าวเหนียวเป็นหลัก ต่อมาได้หันมารับประทานข้าวเจ้าตามอิทธิพลของอารยธรรมอินเดีย เมื่อราวพันกว่าปีที่แล้ว ข้าวจึงเป็นอาหารจานหลักในอาหารไทยมาตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ และเป็นรากฐานของสังคมและวัฒนธรรมไทยที่สำคัญ

แต่สถานการณ์อาหารไทยในปัจจุบันนั้นมีประเด็นสำคัญที่น่าสนใจ นั่นคือพฤติกรรมการบริโภคอาหารไทยของคนในชาติที่ลดลง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเปลี่ยนจากสังคมเกษตรมาเป็นสังคมเมือง ส่งผลให้คนไทยมีวิถีชีวิตต้องเร่งรีบมากขึ้น ทำให้ต้องการอาหารที่รับประทานง่าย รวดเร็ว และสะดวก กรรณิการ์ นิตติภยธรรม (2547) และวาสนา บุญชู, สิริพันธ์ จุลกรังคะ และ อัญชนีย์ อุทัยพัฒนาชีพ (2551) มีผลการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการบริโภคอาหารไทย ที่สอดคล้องกันว่าการบริโภคอาหารไทยมีน้อยลงกว่าในอดีต และอาหารไทยที่คนไทยรับประทานส่วนใหญ่ในชีวิตประจำวันมักเป็นประเภทอาหารจานเดียว ที่มีคุณค่าทางอาหารน้อยกว่าในอดีต (เลิศศิริ เตโชภิววัฒนกุล, 2550) ส่งผลต่อสุขภาพของคนไทยที่สำคัญทำให้คนไทยประสบปัญหาการมีน้ำหนักตัวเกิน มาตรฐาน และเป็นโรคอ้วนมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มเด็ก วัยรุ่น และคนรุ่นใหม่ ทั้งนี้การรับประทานอาหารที่ทำซื้อได้ง่ายหรือไม่ได้ประกอบอาหารรับประทานเองมีจำนวนมากขึ้น จึงทำให้คนไทยได้รับสารพิษโดยไม่รู้ตัวหรือมีปัญหาสุขภาพมากขึ้น เนื่องจากคุณภาพหรือความปลอดภัยของวัตถุดิบในการประกอบอาหาร

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นว่ามีเกิดการเกิดโรคร้ายต่าง ๆ ที่มาจากการบริโภคอาหาร เนื่องจากอาหารที่ใช้บริโภคในปัจจุบันนี้มีการแฝงไว้ด้วยพิษภัยที่เจือปนอยู่ภายใน และได้ก่อให้เกิดผลเสียต่อผู้บริโภคที่ร้ายแรง ซึ่งเป็นผลกระทบที่มาจากความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งเป็นสิ่งที่คนเราสร้างขึ้นเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของตนเอง ได้กลับกลายเป็นปัจจัยที่ส่งผลกระทบในทางลบต่อคุณภาพชีวิต จะเห็นได้ว่าปัจจุบันนี้มีมลภาวะต่าง ๆ เกิดขึ้นอยู่มากมายและมลภาวะเหล่านั้น ได้แทรกซึมถึงอาหารซึ่งเป็นสิ่งสำคัญต่อการดำรงชีวิต อีกทั้งอาหารยังมีพิษภัยจากสารสังเคราะห์ต่าง ๆ ที่มนุษย์ได้คิดค้นขึ้นเพื่อปรุงอาหารให้เกิดความสวยงาม รสชาติที่ถูกปาก เนื่องการบริโภคของคนมักนิยมและให้ความสำคัญต่อ

รูปลักษณ์ความสวยงาม ดังนั้นอาหารจึงมักต้องมีการเสริมคุณค่าด้วยการปรุงแต่งให้เกิดรสชาติตลอดจนรูปลักษณ์ และเนื้อสัมผัสที่ดูน่ารับประทาน จากการทำดังกล่าวนี้ทำให้คนบริโภคอาหารเพียงเพื่อตอบสนองต่อความอยาก หรือความสะดวกสบาย หรือเป็นการบริโภคที่เป็นไปตามสังคมแห่งความรวดเร็ว จนกระทั่งไม่ได้คำนึงถึงความปลอดภัยในการบริโภคอาหารที่เกิดประโยชน์อย่างแท้จริง จากที่มาดังกล่าวข้างต้นจึงเป็นแรงบันดาลใจที่นำไปสู่การสื่อสารที่เห็นถึงอาหารที่นิยมบริโภคของคนในปัจจุบันซึ่งมีการแฝงมาด้วยอันตราย

2.2 อิทธิพลทางด้านสังคม

พฤติกรรมการบริโภคอาหารของคนไทยมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาตามการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ทำให้คนไทยนิยมเลือกบริโภคอาหารตามยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป จากสภาพการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมการบริโภคอาหารของคนไทย ซึ่งพอสรุปได้ดังนี้

2.2.1 อิทธิพลด้านอาหาร

2.2.1.1 อาหารที่สะดวกและรวดเร็ว เนื่องจากมีข้อจำกัดเรื่องเวลา อาหารที่ตอบสนองพฤติกรรมนี้ได้แก่ อาหารสำเร็จรูป อาหารปรุงสำเร็จ หรืออาหารพร้อมกิน (Ready to eat) อาหารกึ่งสำเร็จรูป อาหารพร้อมปรุง (Ready to cook) และอาหารบริการด่วน หรืออาหารฟาสต์ฟู้ด (fast foods) ในรูปแบบต่าง ๆ อาหารเหล่านี้หาซื้อได้ง่ายตามศูนย์การค้าและหาแพร่กระจายตามบาทวิถี เป็นอาหารที่มีผู้นิยมซื้อหามารับประทานกันมาก เพราะมีความสะดวกและรวดเร็วในการรับประทาน สอดคล้องกับสภาพสังคมที่เร่งรีบ และต้องแข่งขันกับเวลา สอดคล้องกับงานวิจัยของเครือมาศ มีเกษม (2554, น. 1-2) ได้กล่าวว่าการเลือกรับประทานอาหารของบุคคลที่อยู่ในวัยทำงานได้เปลี่ยนแปลงไปด้วยเหตุผลหลากหลายประการ ไม่ว่าจะเป็นสภาพแวดล้อม ที่อยู่อาศัย สังคม และเศรษฐกิจ ล้วนแล้วส่งผลต่อการดำรงชีวิตในการเลือกซื้ออาหาร สังคมในปัจจุบันอยู่ในสถานะที่เร่งรีบต้องเผชิญกับปัญหานานัปการ จึงทำให้ทุกคนไม่มีเวลาหันมาให้ความสนใจกับการเลือกอาหารที่มีประโยชน์ต่อสุขภาพมากนัก โดยปกติแล้วการที่มนุษย์จะเลือกรับประทานอาหารล้วนต้องการเลือกสรรสิ่งที่ดี ๆ เพื่อเป็นประโยชน์ต่อร่างกายของตนเอง ในการรับประทานอาหารให้ครบ 5 หมู่ หรือรับประทานอาหารให้ครบตามที่ร่างกายต้องการนั้นนับเป็นเรื่องยาก เพราะคุณค่าหรือคุณภาพของพืชผักสวนครัวและเนื้อสัตว์ในปัจจุบันนั้นไม่เหมือนสมัยก่อน วัตถุดิบในการประกอบอาหารมีราคาสูงขึ้น มีสารเคมีเจือปน และต้องใช้ความเชี่ยวชาญหรือความชำนาญในการปรุงแต่งรสชาติให้ตรงต่อความต้องการ ซึ่งสถานภาพของบุคคลวันทำงานส่วนใหญ่ผู้นั้นอยู่ในสถานการณ์ที่เร่งรีบ ทำงานการติดต่อธุรกิจ การรับประทานอาหาร รวมทั้งความเร่งรีบในการพักผ่อนแข่งขันกับเวลา ต้องการความสะดวกและรวดเร็วในการใช้ชีวิตมากขึ้น ซึ่งกลุ่มบุคคลเหล่านี้มีความต้องการที่จะได้รับการพักผ่อนหรือมีกิจกรรมอื่น ๆ ควบคู่ในเวลาเดียวกัน

จากข้อมูลข้างต้น สรุปได้ว่า พฤติกรรมการบริโภคอาหารของคนไทยที่ต้องการความสะดวกรวดเร็ว แข่งขันกับเวลา มีจำนวนเพิ่มมากขึ้นจนกลายเป็นค่านิยมในชีวิตประจำวันที่สอดคล้องกับสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป การบริโภคอาหารจึงเป็นอาหารประเภทบริการด่วน เช่น อาหารฟาสต์ฟู้ด อาหารแช่เยือกแข็ง อาหารไมโครเวฟ อาหารถุง เป็นต้น ส่งผลให้พฤติกรรมการบริโภค

อาหารเปลี่ยนตามจนกระทั่งก่อให้เกิดปัญหาโภชนาการที่หลากหลาย ซึ่งมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับโรคภัยไข้เจ็บที่ทำให้เกิดอันตรายต่อร่างกายได้



ภาพที่ 2.1 อาหารบริการด่วน

ที่มาจาก <https://teen.mthai.com/variety/69103.html>

2.2.1.2 มีแหล่งบริการอาหารนอกบ้านเกิดขึ้นมากมาย ทั้งในระดับที่ได้มาตรฐานและไม่ได้มาตรฐาน ได้แก่ ร้านอาหารในรูปแบบต่าง ๆ มีหลากหลายทุกระดับ ตั้งแต่ระดับห้องอาหารภัตตาคาร ร้านอาหารในห้างสรรพสินค้า จนกระทั่งถึงหาบเร่แผงลอยตามริมถนนหรือตามบาทวิถี ทำให้คนส่วนใหญ่นิยมรับประทานอาหารนอกบ้านเพิ่มมากขึ้น ความต้องการบริโภคอาหารของผู้บริโภคแต่ละรายจะมีความแตกต่างกัน อีริวีร์ วราธรไพบูลย์ (2557) กล่าวว่าประเด็นหนึ่งที่เป็นตัวกำหนดการบริโภคหรือปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกบริโภคอาหาร คือ ปริมาณอาหารในตลาด (Supply of Food) ถ้าอาหารในตลาดมีปริมาณมาก ผู้บริโภคจะมีโอกาสในการจับจ่ายบริโภคได้มาก ในทางกลับกันถ้ามีน้อยก็จะบริโภคได้น้อยตาม สอดคล้องกับงานวิจัยของบุษบง ขำแปง (2549) ที่อธิบายสาเหตุของการเลือกซื้ออาหารพร้อมปรุง เนื่องจากความสะดวกสบาย ใช้เวลาน้อย มีหลากหลายชนิดง่ายต่อการเลือกซื้อ สะอาด ปลอดภัย ราคาถูก และประหยัดกว่าซื้อมาประกอบอาหารเอง ทำให้คนส่วนใหญ่นิยมบริโภคอาหารนอกบ้านเพิ่มมากขึ้น

จากข้อมูลข้างต้น สรุปได้ว่า การเปลี่ยนแปลงของสภาพเศรษฐกิจในปัจจุบัน มีผลต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน การเปลี่ยนแปลงจึงเกิดขึ้นตามมามากมาย โดยเฉพาะร้านอาหาร ที่ได้กลายเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับชีวิตประจำวันของผู้คนในยุคปัจจุบัน ดังนั้นร้านอาหารหรือแหล่งบริการอาหารนอกบ้านจึงตอบโจทย์ให้กับผู้บริโภคได้ดี โดยมีปัจจัยในการบริโภคคือราคาอาหารไม่แพงจนเกินไปสามารถที่จะซื้อรับประทานได้ทุกวันแทนการประกอบอาหารเอง และสามารถหารับประทานได้ง่ายทั่วไป ส่งผลให้ธุรกิจร้านอาหารเกิดการแข่งขันมากขึ้น

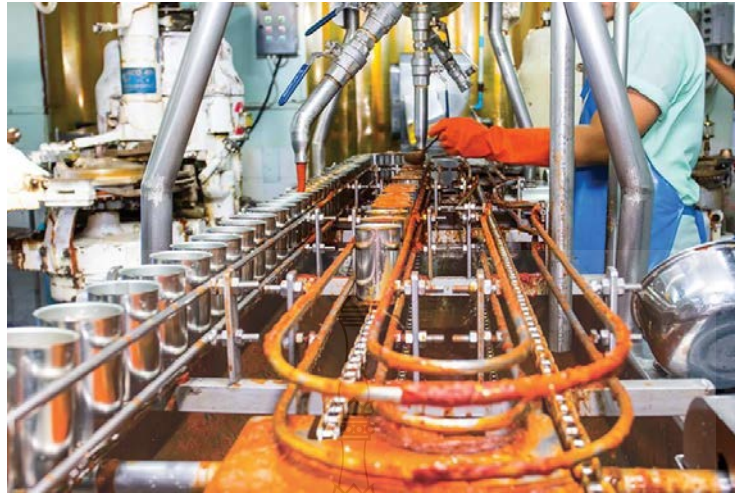


ภาพที่ 2.2 แหล่งอาหารนอกบ้าน

ที่มาจาก <https://xn--72ch7bybxexd0cc.com/>

2.2.1.3 ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการผลิตและแปรรูปอาหาร ปัจจุบันความรู้ทางวิทยาศาสตร์และความเจริญทางเทคโนโลยีมีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว สามารถตอบสนองต่อพฤติกรรมการบริโภคอาหารของครอบครัวไทยในยุคปัจจุบันได้ดี เช่น การผลิตผลิตภัณฑ์อาหารเพื่อความสะดวกสบายต่อการบริโภคมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป เช่น อาหารกระป๋อง อาหารกึ่งสำเร็จรูป อาหารไมโครเวฟ เป็นต้น ความก้าวหน้าของอุตสาหกรรมแปรรูปอาหารทำให้มีผลิตภัณฑ์อาหารให้เลือกเป็นจำนวนมากในท้องตลาด มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อการเปลี่ยนพฤติกรรมการบริโภคของบุคคล พฤติกรรมการบริโภคอาหารในปัจจุบันจะเปลี่ยนจากการบริโภคอาหารที่มีการแปรรูปน้อย ไปเป็นอาหารที่ผ่านกระบวนการแปรรูปมากขึ้น ทั้งนี้ด้วยนวัตกรรมด้านอาหารในปัจจุบันมีเทคโนโลยีที่ทันสมัย สามารถช่วยผลิตสินค้าอาหารได้อย่างหลากหลายและจำนวนมาก สอดคล้องกับวิถีชีวิต หลังโศก และ ฉันทนา ปาปัดถา (2562) ที่กล่าวว่าความรู้ทางวิทยาศาสตร์ และความเจริญทางเทคโนโลยีมีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว สามารถตอบสนองต่อพฤติกรรมการบริโภคอาหารของครอบครัวไทยในยุคปัจจุบันได้ดี เช่น การผลิตผลิตภัณฑ์อาหารเพื่อความสะดวกสบายต่อการบริโภคมากขึ้น เป็นต้น

จากข้อมูลข้างต้นสรุปได้ว่า ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทำให้เกิดการผลิตและแปรรูปอาหารที่รวดเร็ว และผลิตได้ครั้งละเป็นจำนวนมาก ส่งผลให้ผลิตภัณฑ์แปรรูปอาหารมีความหลากหลายและมีจำนวนมาก ผู้บริโภคจึงมีตัวเลือกในรับประทานที่ตอบโจทย์ความสะดวกสบาย และรวดเร็วตามสภาพสังคมในปัจจุบัน ทั้งนี้หากพิจารณาผลกระทบของความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างไม่หยุดยั้ง ทำให้คนในสังคมปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการใช้ชีวิต โดยเป็นชีวิตที่เต็มไปด้วยการแข่งขัน เป็นชีวิตที่ต้องตกอยู่ภายใต้ความเร่งรีบ จนทำให้คนมองข้ามไม่สนใจดูแลสุขภาพตนเอง การรับประทานอาหารโดยไม่คำนึงถึงคุณค่าและพิษภัยของอาหาร ซึ่งเป็นปัจจัยเสี่ยงหลักของการเกิดโรคต่าง ๆ ประกอบกับปัญหาที่เข้ามารุมเร้าก่อให้เกิดความเครียดสูง ส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของบุคคลนั้น ๆ เป็นอย่างมาก



ภาพที่ 2.3 อุตสาหกรรมการผลิตอาหาร
ที่มาจาก <https://www.mmthailand.com>

2.2.2 อิทธิพลด้านการกิน

2.2.2.1 บริโภคอาหารนอกบ้านมากขึ้น เกิดจากการเปลี่ยนวิถีชีวิตที่เรียบง่ายไปสู่การที่ต้องเร่งรีบแข่งกับเวลา มีร้านอาหารเกิดขึ้นเป็นจำนวนมาก จึงทำให้มีตัวเลือกในการรับประทานอาหารมากขึ้น โดยที่ไม่ต้องประกอบอาหารเอง ซึ่งจากผลการสำรวจพฤติกรรมการรับประทานอาหารนอกบ้านของผู้จัดการออนไลน์ (2552, ออนไลน์) พบว่า คนไทยนิยมบริโภคอาหารนอกบ้าน เนื่องจากความสะดวกสบายกว่าการทำอาหารรับประทานเองโดยคนไทยนิยมรับประทานอาหารนอกบ้าน 1-2 ครั้งต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 24 และมีเยินเป็นมือที่คนไทยนิยมรับประทานอาหารนอกบ้านมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 59 รองลงมา คือ มือกลางวันคิดเป็นร้อยละ 39 และมือเช้าร้อยละ 2

จากข้อมูลข้างต้น สรุปได้ว่า พฤติกรรมการรับประทานอาหารนอกบ้านของคนไทยที่มีจำนวนเพิ่มมากขึ้น เกิดจากร้านค้า ร้านอาหาร ทั้งในห้างสรรพสินค้า หรือแม้กระทั่งหาบเร่แผงลอยตามบาทวิถี ทำให้ผู้บริโภคสามารถเลือกรับประทานอาหารได้หลากหลายโดยไม่ต้องประกอบอาหารเอง สอดคล้องกับสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปในวิถีชีวิตปัจจุบัน



ภาพที่ 2.4 รับประทานอาหารนอกบ้าน
ที่มาจาก <https://huahinwriter.wordpress.com/2010>

2.2.2.2 บริโภคอาหารตามกระแสวัฒนธรรมตะวันตกและตะวันออก กระแสของอาหารและพฤติกรรมกรกินจากซีกโลกตะวันตกและตะวันออกพบเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากประเทศไทยมีการเปิดรับวัฒนธรรมชาติอื่นได้ง่าย ชอบความสบาย ความสุข และความหรูหรา ทำให้เกิดการบริโภคอาหารตามกระแส เช่น อาหารสไตล์อเมริกัน ในรูปของอาหารจานด่วน (fast foods) ที่มีพลังงานไขมัน โปรตีนและโซเดียมสูงแต่ใยอาหารต่ำ หรืออาหารสไตล์ญี่ปุ่นและเกาหลีที่เน้นคาร์โบไฮเดรตจากข้าว นอกจากนี้ยังมีอาหารสไตล์เวียดนามที่ปลูกกระแสการรักสุขภาพที่เน้นผัก หรืออาหารสไตล์อินเดียที่เน้นเครื่องเทศ ให้เลือกบริโภคกันเพิ่มมากขึ้น ชีวีร์ วราธรไพบูลย์ (2557) ได้การศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการบริโภค : อาหารนิยมบริโภคกับอาหารเพื่อสุขภาพ จากการศึกษาที่พบว่า ปัจจุบันพฤติกรรมการรับประทานอาหารของผู้บริโภคเปลี่ยนไปจากอดีตเป็นอย่างมาก สาเหตุส่วนหนึ่งมาจากการที่มีการนำอาหารต่างประเทศเข้ามาเป็นจำนวนมาก เช่น นำเข้า อาหารยุโรป อาหารญี่ปุ่น และอาหารเกาหลี จึงทำให้พฤติกรรมการรับประทานอาหารตามค่านิยมสูงขึ้น โดยเฉพาะอาหารจานด่วน กระแสดังกล่าวเกิดขึ้นจากภาวะสังคมปัจจุบัน เช่น รถติด งานเยอะ และไม่มีเวลาปรุงอาหารเอง ส่วนข้อเสียของอาหารจานด่วนนั้นก็หลายอย่าง เช่น มีสารอาหารไม่ ครบ 5 หมู่ ปริมาณไม่เหมาะสมกับความต้องการของร่างกายเพราะในร่างกายของมนุษย์นั้นจะต้องใช้พลังงานจากสารอาหารจึงจะมีสุขภาพดี ส่วนพฤติกรรมการบริโภคอาหารเพื่อสุขภาพนั้นพบว่าเมื่ออายุของผู้บริโภคสูงขึ้น ผู้บริโภคจะมีเหตุผลมากขึ้นในการเลือกบริโภคอาหาร โดยเลือกอาหารที่ทำให้ผู้บริโภคมีสุขภาพที่แข็งแรง และยังส่งผลให้บริโภคอาหารเพื่อสุขภาพอื่น ๆ ตามมา เช่น อาหารเสริม ผัก และผลไม้ โดยรับบริการหรือเลือกซื้อจากห้างสรรพสินค้า และร้านสะดวกซื้อที่ทำให้ผู้บริโภคมีความสะดวกสบายมากที่สุด

จากข้อมูลข้างต้น สรุปได้ว่าวัฒนธรรมตะวันตกและตะวันออก ส่งผลต่อการบริโภคอาหารของคนไทย กล่าวคือ พฤติกรรมการบริโภคอาหารนั้นอาจจะนิยมตามกระแสนิยม ตามวัฒนธรรมนิยม ทำให้คนไทยตื่นตัวกับอาหารในรูปแบบใหม่โดยรับอิทธิพลมาจากต่างประเทศ เช่น

แฮมเบอร์เกอร์ สปาเก็ตตี้ ซูชิ หมูย่างเกาหลี เป็นต้น โดยมีได้คำนึงถึงคุณค่าทางอาหาร สุขอนามัย หรือ ผลที่จะตามมาต่อสุขภาพของผู้บริโภคเอง



ภาพที่ 2.5 อาหารตะวันตก

ที่มาจาก <http://www.thaihealth.ot.th/>



ภาพที่ 2.6 อาหารตะวันออก

ที่มาจาก http://www.innnews.co.th/breaking-news/news_57075/

2.2.3 อิทธิพลด้านวิถีชีวิตและพฤติกรรม

2.2.3.1 แม่บ้านส่วนใหญ่ออกไปทำงานนอกบ้านเพิ่มมากขึ้น เมื่อสังคมเริ่มเปลี่ยนจากสังคมเกษตรกรรมเป็นสังคมอุตสาหกรรมมากขึ้น ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ เพิ่มมากขึ้น รวมทั้งการเปิดโอกาสให้ผู้หญิงมีสิทธิหลาย ๆ อย่างเท่าเทียมกับผู้ชาย ทั้งการศึกษาและการทำงาน หรือการออกไปทำงานนอกบ้านเป็น (working women) เพิ่มมากขึ้น ทำให้เวลาส่วนใหญ่

ของผู้หญิงที่เคยอยู่ในบ้านเปลี่ยนเป็นอยู่นอกบ้านเพื่อทำงานเพิ่มขึ้น จึงมีเวลาเหลือน้อยสำหรับงานในบ้าน โดยเฉพาะงานด้านอาหาร แม่บ้านในปัจจุบันไม่มีเวลาที่ประกอบอาหารสำหรับรับประทานในครอบครัว การบริโภคอาหารของคนไทยในยุคนี้นี้จึงเป็นการบริโภคนอกบ้านเป็นส่วนใหญ่ จากผลการรายงานของสำนักงานสถิติแห่งชาติ (2560) พบว่า ครัวเรือนในกรุงเทพฯ และ 3 จังหวัด คือ นนทบุรี ปทุมธานีและสมุทรปราการ ที่มีค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับอาหารและเครื่องดื่มไม่มีแอลกอฮอล์บริโภคนอกบ้านคือร้อยละ 38.6 อาจเป็นเพราะความเป็นสังคมเมืองค่อนข้างสูง และการใช้ชีวิตที่เร่งรีบแข่งกับเวลารวมทั้งปัญหาการจราจร เพราะฉะนั้นการซื้ออาหารพร้อมบริโภคนอกบ้านเป็นความสะดวกสบายและประหยัดเวลามากกว่าซื้ออาหารมาปรุงที่บ้าน นอกจากนี้ผลการสำรวจสุขภาพของเด็กวัยเรียนโดยกระทรวงสาธารณสุข ปี 2554 พบว่า เด็กส่วนใหญ่มีพัฒนาการการเจริญเติบโตที่ไม่สมวัย โดยมีสาเหตุมาจากการรับประทานอาหารไม่ครบ 3 มื้อ โดย 60% ไม่บริโภคมื้อเช้า (สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข, 2555) ทั้งนี้เพราะวิถีชีวิตของครอบครัวไทยในปัจจุบันมีชีวิตที่เต็มไปด้วยการรีบเร่ง แข่งขัน โดยเฉพาะในเขตเมือง ต้องเสียเวลามากในการเดินทางเพื่อไปประกอบอาชีพหรือทำธุรกิจต่าง ๆ ทำให้มีเวลาจำกัดในการจัดการเรื่องอาหารที่จะบริโภคในแต่ละมื้อแต่ละวัน จึงจำเป็นต้องใช้บริการอาหารนอกบ้านเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งเป็นทางเลือกใหม่ในการจัดการด้านอาหารของครอบครัวไทย ที่พบเห็นอยู่ในปัจจุบันนี้

จากข้อมูลข้างต้น สรุปได้ว่า สภาพสังคมและวิถีชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไป ทั้งผู้ชายและผู้หญิงต้องออกไปทำงานนอกบ้าน ต้องใช้ชีวิตในการทำงานเป็นหลัก เพราะความต้องการทางด้านเศรษฐกิจและสังคม ทำให้ผู้หญิงไม่มีเวลามากพอที่จะประกอบอาหารให้ครอบครัวรับประทาน จึงเกิดทางเลือกที่สะดวกสบายมากขึ้น คือการเลือกซื้ออาหารจากร้านค้า ร้านอาหารต่าง ๆ หรือแหล่งขายอาหารมารับประทาน โดยไม่ต้องเหน็ดเหนื่อยในการทำอาหาร

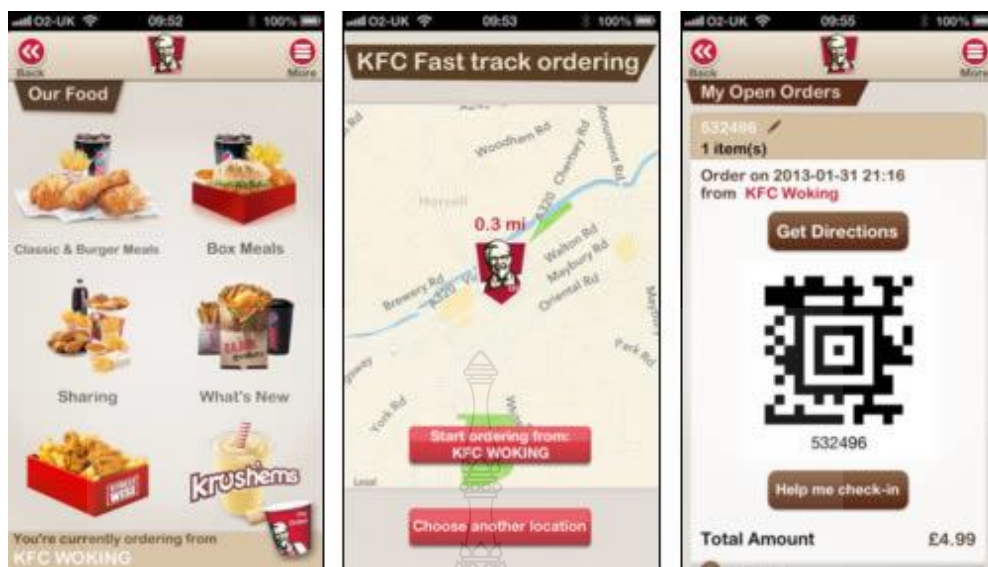


ภาพที่ 2.7 ผู้หญิงทำงานนอกบ้าน

ที่มาจาก <https://thestandard.co/inequality-between-men-and-women-in-the-labor-market-thailand/>

2.2.3.2 เทคโนโลยีการสื่อสารมีการพัฒนาเพิ่มมากขึ้น ปัจจุบันการสื่อสารอยู่ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศหรือยุคไอที (Information Technology : IT) เป็นยุคที่เทคโนโลยีใหม่ ๆ ด้านการสื่อสารบนมือถือ ซึ่งเป็นเทคโนโลยีแบบไร้สายที่ไร้ขีดจำกัดเป็นโลกไร้พรมแดน หรือที่เรียกว่ายุคโลกาภิวัตน์ (Globalization) การพัฒนาเทคโนโลยีด้านการสื่อสารมีผลโดยตรงต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมกรรมการบริโภคอาหารของคนไทย พัฒนาการของระบบข้อมูลข่าวสาร และความเจริญก้าวหน้าด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการอาหาร เป็นผลให้มีผลิตภัณฑ์จากการพัฒนาและแปรรูปอาหารใหม่ ๆ จำนวนมาก ประกอบกับกลไกและเทคนิคของธุรกิจด้านการตลาดมีส่วนส่งเสริมให้เกิดค่านิยม ความเชื่อ และความต้องการบริโภคอาหารตามสื่อต่าง ๆ ทั้งผลิตภัณฑ์อาหารสำเร็จรูปและกึ่งสำเร็จรูปที่เต็มไปด้วยสารปรุงแต่งอาหาร (food additives) จำนวนมากที่มีการโฆษณาให้เป็นที่รู้จัก และสามารถติดตลาดได้ทั้งในเขตเมือง และชนบทในเวลาอันรวดเร็ว โดยผ่านสื่อต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อ โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กที่ใช้เวลาส่วนใหญ่ดูโทรทัศน์ และมักอยากรับประทานขนมและอาหารเมื่อเห็นโฆษณาทางโทรทัศน์ ซึ่งสอดคล้องกับสถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล (2563, น. 9) ได้รายงานตัวชี้วัดสุขภาพวัยรุ่นและเยาวชนไทย ไว้ว่าเทคโนโลยีทุกวันนี้ส่งผลต่อพฤติกรรมการบริโภคอาหารของวัยรุ่นและเยาวชนไทยมากขึ้น ทั้งเพจรีวิวอาหาร ฟู้ดบล็อกเกอร์ และที่สำคัญ คือ แอปพลิเคชันสั่งซื้ออาหาร ที่มีบทบาทสำคัญในการกำหนดเทรนด์อาหาร และการเข้าถึงร้านอาหารง่ายดายเป็นที่ไม่เคยเป็นมาก่อน การบริโภคอาหารของวัยรุ่นและเยาวชนมีเทคโนโลยี และแอปพลิเคชันสั่งซื้ออาหารเข้ามามีบทบาทเพิ่มขึ้น แต่การเลือกส่วนใหญ่ยังขึ้นอยู่กับ ความชอบและความอยาก เป็นปัจจัยหลักมากกว่าคำนึงถึงคุณค่าทางโภชนาการ ทำให้จำนวนมากยังคงเลือกกินอาหารที่ไม่ดีต่อสุขภาพ ขณะที่การบริโภคผักและผลไม้ยังอยู่ในระดับที่ต่ำ

จากข้อมูลข้างต้นสรุปได้ว่า ปัจจัยด้านสื่อและเทคโนโลยีการสื่อสาร คือ เครื่องมือหรือสิ่งเร้าที่มีอิทธิพล ทำให้เกิดพฤติกรรมการบริโภคอาหาร ได้แก่ สื่อบุคคล และสื่อโฆษณาที่ได้รับจากทางวิทยุโทรทัศน์หนังสือพิมพ์ นิตยสาร และอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีส่วนชักนำให้คนไทยมีการเลือกบริโภคอาหารตามกระแส โดยสื่อมีอิทธิพลต่อการกำหนดค่านิยมของคนในสังคม เพราะมีการเข้าถึงได้ง่าย เมื่อเทียบกับในอดีตที่ผ่านมา และเป็นการสื่อสารสองทางระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร เช่น เฟซบุ๊ก อินสตาแกรม ไลน์ ทวิตเตอร์ แอปพลิเคชันสั่งอาหาร ซึ่งล้วนเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่มีอิทธิพล ทำให้เกิดความต้องซื้อสินค้าผ่านช่องทางนี้มากที่สุด โดยมีได้คำนึงถึงปัญหาด้านสุขภาพที่จะตามมาจากการรับประทานอาหาร



ภาพที่ 2.8 เทคโนโลยีการบริโภคอาหาร
 ที่มาจาก <https://news.siamphone.com>

2.2.3.3 การเลียนแบบวัฒนธรรมเมืองและวัฒนธรรมต่างประเทศ ผลการเติบโตทางเศรษฐกิจ ทำให้สังคมเกษตรกรรมเปลี่ยนเป็นอุตสาหกรรม สังคมชนบทกลายเป็นสังคมเมืองรูปแบบการดำเนินชีวิตและแบบแผนการบริโภคเปลี่ยนไปตามกระแสวัตถุนิยม บริโภคนิยม มีการเลียนแบบและรับเอาพฤติกรรมกรรมการบริโภคอาหารแบบตะวันตก ทั้งในรูปของฟาสต์ฟู้ด อาหารจานด่วน อาหารสำเร็จรูป อาหารกึ่งสำเร็จรูปที่หาได้ง่าย สะดวก รวดเร็ว ทำให้คนไทยและวัยรุ่นไทยเชื่อว่าฟาสต์ฟู้ดนั้นเป็นสัญลักษณ์ของคนรุ่นใหม่ ซึ่งส่วนมากเป็นอาหารประเภทผัด ทอด ย่าง หรือปิ้ง ที่มีปริมาณโปรตีน ไขมันและพลังงานสูง ส่งผลให้การบริโภคอาหารไม่สมดุล ไม่ได้สัดส่วน ไม่เหมาะสม การรับประทานอาหารฟาสต์ฟู้ดมากเกินไปจะทำให้เกิดการผิดปกติที่เรียกว่า เดอะ จังก์ฟู้ด ซินโดรม (The Junk Food Syndrome) ซึ่งมักพบในเด็กที่มีอายุระหว่าง 6 – 12 ปี ที่รับประทานอาหารฟาสต์ฟู้ดต่อเนื่องมาไ้ระยะหนึ่ง จึงปรากฏอาการที่ผิดปกติ ได้แก่ ตื่นเต้นง่าย ควบคุมตนเองไม่ค่อยได้ ฝันร้าย ปวดท้อง เกิดความเหนื่อยหน่าย อารมณ์ร้อน ก้าวร้าว ดื้อดึง และไม่มีสมาธิในการเรียน สุดท้ายก็ทำให้ผลการเรียนตกต่ำ และไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร และจะทำให้เกิดโรคอ้วน จึงมีความเสี่ยงต่อการเกิดโรคต่าง ๆ (อนุกุล เมฆสุทัศน์, 2562)

จากข้อมูลข้างต้น สรุปได้ว่า การรับเอาวัฒนธรรมเมืองและวัฒนธรรมต่างชาติเข้ามามีผลทำให้เกิดวิถีการดำเนินชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไป ส่งผลถึงพฤติกรรมการบริโภคที่เปลี่ยนแปลงไปด้วย จึงได้รับค่านิยมการบริโภคอาหาร เช่น อาหารฟาสต์ฟู้ด อาหารจานด่วน อาหารที่รับประทานง่ายและรวดเร็ว ซึ่งอาหารเหล่านี้อาจจะมึปริมาณสารอาหารบางอย่างเกินต่อความต้องการ หรือมีสัญลักษณ์ที่มีผลต่อสุขภาพของผู้บริโภค



ภาพที่ 2.9 การเลียนแบบสังคมเมือง
ที่มาจาก <https://www.edtguide.com/eat>

2.3 อิทธิพลทางด้านศิลปกรรม

2.3.1 อิทธิพลที่ได้รับจากลัทธิศิลปะ

2.3.1.1 การก่อกำเนิดกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์

Surrealism คือ ศิลปะลัทธิเหนือความจริง ที่มุ่งแสดงความรู้สึกภายในของมนุษย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการแสดงออกซึ่งจินตนาการและความฝัน Surrealism เป็นความเคลื่อนไหวทางวรรณกรรมและจิตรกรรมที่เริ่มมีขึ้นในกรุงปารีสในปี ค.ศ. 1924 ภายใต้การนำขององเดร เบรอตง ศิลปินในลัทธินี้มีส่วนสืบเนื่องมาจากศิลปะแบบ Romanticism ในศตวรรษที่ 19 ที่มีแนวความคิดคัดค้านต่อโลกแห่งวัตถุนิยม ศิลปินในกลุ่ม Romantic นิยมสร้างภาพที่ให้ความรู้สึกในเรื่องของอารมณ์และจินตนาการซึ่งเป็นที่นิยมชมชอบของศิลปินในกลุ่ม Surrealism อย่างมาก (สดชื่น ชัยประสาธน์, 2537, น. 20-36)

เบรอตง ผู้นำของศิลปินของกลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) ได้อธิบายความหมายของเซอร์เรียลลิสม์ ว่าเป็นการแสดงออกซึ่งภาวะของจิตอันบริสุทธิ์ที่ดำเนินไปโดยอัตโนมัติ ในลักษณะต่าง ๆ อาจจะแสดงออกด้วยคำพูด ด้วยการเขียนเป็นภาพ เป็นตัวอักษรหรือโดยวิธีการอื่น ๆ ซึ่งล้วนแต่เป็นหน้าที่โดยตรงของความคิดที่ปราศจากการควบคุมด้วยเหตุผลหรือกฎเกณฑ์ใด ๆ ทั้งสิ้น

Surrealism เป็นคำที่ใช้เรียกกลุ่มงานศิลปะสมัยใหม่ทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นกวีนิพนธ์ งานจิตรกรรม ภาพยนตร์ หรือภาพถ่าย ล้วนแต่เป็นสื่อสะท้อนให้เห็นภาพของชีวิต ภาพเหล่านี้ส่วนใหญ่เป็นผลกระทบที่เกิดจากความกดดันอันสืบเนื่องมาจากสภาวะของสงคราม และการทำลายล้าง ศิลปินในยุคนี้ได้พยายามที่จะประกอบสิ่งที่คุ้นเคยและเห็นได้ในปัจจุบันให้เป็นสิ่งที่หลุดพ้นจากความเป็นเหตุเป็นผล เพื่อนำไปสู่โลกแห่งความฝัน โลกแห่งจิตภายในหรืออารมณ์ซึ่งตกอยู่ในภวังค์ตลอดจนพยายามเน้นให้เห็นถึงอำนาจแห่งความฝันและการนำไปสู่การร่วมกันของจิตใต้ภาวะสำนึก

การทำงานของศิลปินกลุ่ม Surrealism นั้นสอดคล้องกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ นักจิตวิทยาชาวออสเตรีย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องที่เกี่ยวกับการวิเคราะห์ของจิตใต้สำนึก การจูงใจและปัญหาข้อขัดแย้งทางใจ ซึ่งฟรอยด์ได้กล่าวไว้ว่า ศิลปะเป็นการแสดงออกซึ่งความปรารถนาที่สามารถสัมผัสได้ในจินตนาการและความฝันเท่านั้น ศิลปะเป็นสิ่งที่สัมพันธ์กับจิตใต้สำนึก แม้แต่การระบายความต้องการทางเพศหรือความรักก็เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ศิลปินสร้างสรรค์ผลงานเพื่อถ่ายทอดความเก็บกด ซึ่งมีอยู่ด้วยเหตุผลต่าง ๆ กัน เมื่อความต้องการหรือความปรารถนาอย่างรุนแรงไม่ได้รับการตอบสนองหรือสัมผัสผล ก็จะเกิดความรู้สึกคั่งค้างในจิตใต้สำนึก และศิลปินจะหาทางระบายออกได้โดยการสร้างภาพเป็นสัญลักษณ์หรือถ่ายทอดให้เห็นรูปแบบของความคิดที่หลุดพ้นจากจิตใต้สำนึก โดยที่ศิลปินเองอาจจะไม่รู้ตัวเลยว่าตนกำลังระบายความปรารถนาและความเก็บกด โดยเฉพาะอย่างยิ่งความต้องการทางเพศได้อย่างแนบเนียน

สรุปได้ว่าศิลปิน กลุ่มเซอร์เรียลลิสม์ เน้นการสร้างสรรคผลงานที่ออกมาจากจิตใต้สำนึก ปราศจากการควบคุมของเหตุผลหรือตรรกะเนื้อหาส่วนใหญ่เป็นการสะท้อนสังคม ความรู้สึกภายในของศิลปินต่อเรื่องราวต่าง ๆ รอบตัว มีความอิสระในการนำเสนอแนวคิดและรูปแบบผลงาน คือไม่ยึดติดอยู่กับความเป็นจริงของโลก แต่มีจุดมุ่งหมายโดยต้องการถ่ายทอดแนวคิดของตนเองไม่ว่าจะเป็นการแสดงออกทางอารมณ์ จินตนาการและความฝัน การกระตุ้นคนดูให้คิดจากการชมผลงานการสะท้อนสภาพสังคมในช่วงเวลานั้น ๆ ซึ่งไม่ยึดติดกับแนวทางของศิลปะที่เคยมีมา

2.3.1.2 นิยามความหมายเซอร์เรียลลิสม์

เซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) มีความหมายว่า เหนือความจริงเป็นศิลปะที่ถ่ายทอดเรื่องราวที่เหนือธรรมชาติและความเป็นจริงพัฒนาต่อมาจากพวกดาดา (Dadaism) มีเอกลักษณ์โดยการนำเอาความฝันและความเป็นจริงมาผสมผสานรวมกันถ่ายทอดออกมากระตุ้นให้เกิดจินตนาการ ความคิดเชื่อมโยงขึ้นมาโดยปราศจากการควบคุมของเหตุผล (จารุวัฒน์ จันทะวงศ์, 2557, ออนไลน์)

สดชื่น ชัยประสาธน์ กล่าวถึงงานศิลปะในลัทธิเซอร์เรียลลิสม์นี้ว่า เซอร์เรียลลิสม์เป็นขบวนการหนึ่งของศิลปะตะวันตกที่มีพลังแข็งแกร่ง รุนแรง นำทิ้ง ให้อิทธิพลแก่ศิลปินนานาชาติ ไม่เพียงในทวีปยุโรปหรืออเมริกาเท่านั้น แต่รวมถึงทวีปเอเชียด้วย ในแง่เสริมกำลังให้กล้าแสวงหาและแสดงออกซึ่งตัวตนที่แท้จริง หรือ "ความจริงสูงสุด" อย่างเสรี โดยไม่มีข้อจำกัดใด ๆ (สดชื่น ชัยประสาธน์, ม.ป.ป.)

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า งานศิลปะแนวเหนือจริง (Surrealism) มีวิธีการแสดงออกที่ไร้ขีดจำกัดทางด้านจินตนาการ เน้นภาวะของการแสดงออกอย่างไร้จิตสำนึก กล่าวคือ อาจไม่จำเป็นต้องอยู่บนหลักของเหตุและผลเสมอไป แต่งานศิลปะแนวเหนือจริงจำเป็นต้องแสดงนัยยะบางอย่างเพื่อสื่อสารต่อผู้ชม โดยอาจใช้การอุปมาอุปมัย เสียดลีเปรียบเทียบ หรือแสดงผ่านสัญลักษณ์ต่าง ๆ ก็ได้

2.3.1.3 แนวคิดทฤษฎีในการสร้างสรรค์ผลงาน

ทฤษฎีนิมจินตนาการ Imaginationalism Theory เน้นคุณค่างานศิลปะทางด้านจินตนาการ (Fantasy) มีลักษณะตรงกันข้ามกับทฤษฎีเลียนแบบ ทฤษฎีนี้ให้ค่าของความเป็น

ศิลปะที่การแสดงของมนุษย์โดยตรง ศิลปะไม่ได้เป็นการลอกเลียนแบบสิ่งใดทั้งสิ้น เป็นผลที่เกิดจากจินตนาการของมนุษย์โดยตรง เกณฑ์ของทฤษฎีนี้อยู่ที่การแสดงออกและจินตนาการ (Creative & Imagination) ทฤษฎีนิยมจินตนาการ เป็นการแสดงแนวคิดในการสร้างสรรค์ศิลปะโดยเน้นความคิดหรือจินตนาการ งานศิลปะแนวนี้เน้นในเรื่องของการจินตนาการหรือบางทีก็เป็นลักษณะของโลกของจิตใต้สำนึกที่บ่อยครั้งที่ศิลปินอธิบายผลงานด้วยวัตถุที่มีลักษณะเหมือนจริง แต่สร้างความไม่ปกติของความสัมพันธ์กันทางวัตถุ ตัวอย่างของงานศิลปะในรูปแบบนี้ ได้แก่ งานประเพณีลัทธิเหนือจริง (Surrealism) (facstaff.swu.ac.th, 2556, online)

ในทางปรัชญาศิลปะ จินตนาการแบ่งเป็น 2 ลักษณะคือ จินตภาพทางสมอง (Image Mental) เกิดจากความฝัน หรือความจำ มักมีลักษณะเป็นเชิงภาพมายา อาจเป็นจริงหรือคิดฝันก็ได้ และจินตภาพในความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thought) เป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์งานศิลปะ นอกจากนี้คำว่า Image ยังมีความหมายถึงภาพลักษณ์ หมายถึงลักษณะหรือท่าทีของบุคคลหรือขององค์กรที่ปรากฏแก่ตา หรือความรู้สึกนึกคิดของสาธารณชน เช่น ภาพลักษณ์ของนักการเมือง ส่วนอีกความหมายหนึ่งคือ จินตภาพ หมายถึงภาพที่เกิดขึ้นในจิตใจหรือข้อคิด หรือผลงานศิลปะที่เร้าประสาทสัมผัส และสร้างภาพในจิตหรือข้อคิดให้เกิดขึ้น หรือหากเป็นศิลปะแนวนามธรรม จินตภาพต้องเร้าประสาทสัมผัสอย่างใดอย่างหนึ่งหรือทุกอย่าง หรืออาจนึกเห็นไปได้โดยอาศัยพุทธิปัญญา (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2556, น. 160-161)

ความคิดสร้างสรรค์ นับเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบนอกเหนือจากจินตนาการที่มีความสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ อาร์ สุธิพันธ์ ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1) ความคิดสร้างสรรค์ทางความคิด (Creative in Think) ได้แก่ การรู้จักคิดค้นแตกต่างไปจากเดิม คิดประดิษฐ์สิ่งคิดขึ้นเป็นความรู้ เป็นประโยชน์ต่อสังคมตามความพอใจ อาจเป็นสิ่งเร้าบางอย่างจากสภาพสิ่งแวดล้อมแล้วนำไปคิดปรับปรุงเปลี่ยนแปลงใหม่

2) ความคิดสร้างสรรค์ทางประโยชน์ใช้สอย (Creative in Functioning) ได้แก่การมองเห็น ประโยชน์ของสิ่งหนึ่งทำให้ใช้ประโยชน์ต่างไปจากหน้าที่ที่สิ่งนั้นมีประโยชน์อยู่ เช่น ประโยชน์ของอิฐ สำหรับก่อผนัง ถ้าเรานำเอาอิฐมาขัด ทาน้ำมันบาง ๆ แล้วนำไปใช้ทับกระดาษ แสดงว่าผู้นั้นมีความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นประโยชน์

3) ความคิดสร้างสรรค์ทางความงาม (Creative in Beauty) ได้แก่ การรู้จักสร้างความงามใหม่แปลกจากที่เราพบเห็นอยู่ทุกวัน จะเป็นไปตามความเชื่อของสังคมจะสะท้อนหรือนำสิ่งใหม่ก็ตาม ถือว่าเป็นการสร้างสรรค์ความงามขึ้นใหม่ (อาร์ สุธิพันธ์, 2535, น. 29)

จากความหมายของจินตนาการและทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ มีส่วนสำคัญที่เกิดจากสมองและประสบการณ์ส่วนบุคคล ซึ่งมีส่วนสำคัญทำให้บุคคลนั้น ๆ มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์มากน้อยเพียงใด สมองถือเป็นส่วนสำคัญในการทำให้คนมีความคิดสร้างสรรค์ สมองแบ่งหน้าที่กันทำงานสามารถคิดได้หลายทางและคิดได้หลายมิติ ประสบการณ์ของแต่ละบุคคลก็เป็นอีกส่วนหนึ่งที่สำคัญใน

กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา การใช้จินตนาการในการวิเคราะห์ปัญหาและแก้ปัญหาต่าง ๆ อย่างสร้างสรรค์ ซึ่งเกิดจากประสบการณ์ที่ผ่านมาในชีวิต หรือเป็นความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ ความคิดสร้างสรรค์สามารถที่จะเรียนรู้และฝึกฝนได้ จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์มีส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ศิลปินสามารถสร้างสรรค์ผลงานออกมาจากความรู้และประสบการณ์ของตนเอง เป็นการสร้างสรรค์ใหม่ผลงานรูปแบบใหม่ ๆ ที่ใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหา ออกมาเป็นผลงานที่มีความแปลกใหม่ได้

ทฤษฎีสัญวิทยาและภาพแทนความในงานศิลปะ สัญวิทยา (Semiology) เป็นการศึกษาความเป็นเหตุผล ที่มาของสิ่งที่เห็นและเกิดขึ้นในสังคมรอบตัวเรา การศึกษาทฤษฎีสัญวิทยา จะช่วยให้ศิลปินมีความเข้าใจในสังคมรอบตัวและสามารถนำความเข้าใจเหล่านั้นมาสร้างสรรค์เป็นผลงานในแนวทางของตนเองได้ ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร ได้กล่าวถึงและอธิบายความหมายของทฤษฎีสัญวิทยา ไว้ดังนี้

เฟอร์ดินันด์ เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure) กล่าวว่า สัญยะในฐานะที่เป็นหน่วยพื้นฐานที่สุดของภาษาคือระบบของความสัมพันธ์ที่สลับซับซ้อนที่เชื่อมโยงระหว่าง 1. รูปสัญญะ หรือตัวสื่อ/ตัวหมาย (Signifier) กับ 2. ความหมายสัญญะหรือความคิดที่รูปสัญญะต้องการจะสื่อ (Signified) และสองส่วนนี้ประกอบกันขึ้นเป็นสัญญะ ขาดอย่างหนึ่งอย่างใดไปไม่ได้ ตัวอย่างเช่นเสียงที่เปล่งออกมาในรูปของคำว่า “ม้า” หรือตัวสะกดคำว่า “ม้า” ในภาษาไทย หรือ “Horse” ในภาษาอังกฤษคือ รูปสัญญะหรือตัวสื่อ/ตัวหมาย (Signifier) ที่จะนำไปสู่ความคิดเกี่ยวกับสัตว์ที่เรียกว่า “ม้า” (Signified) ส่วนความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญญะกับความหมายสัญญะเป็นเรื่องของการกำหนดให้เป็นมากกว่า เป็นไปโดยธรรมชาติ กล่าวคือทั้งคู่ไม่มีอะไรเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันโดยตรง ยกเว้นถูกทำให้เกี่ยวข้องสัมพันธ์กันระบบของภาษา พยัญชนะ “ม” ในภาษาไทยก็มีได้หมายถึงร่างกายของสัตว์ที่เรียกว่า “ม้า” สระ “า” ก็มีได้หมายถึงหางม้า ดังนั้นเสียงที่เปล่งออกมาว่า “ม้า” หรือตัวสะกดคำว่า “ม้า” หรือ “Horse” ก็ตาม ไม่มีส่วนใดเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันโดยตรงกับความคิดเกี่ยวกับสัตว์ที่เรียกว่า “ม้า” เลย ความสัมพันธ์หรือความเชื่อมโยงระหว่างรูปสัญญะกับความหมายสัญญะเป็นเรื่องของกฎเกณฑ์ ชุดหนึ่งที่กำหนดให้เป็นอยู่ ความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญญะหรือตัวสื่อ/ตัวหมาย กับความหมายสัญญะมีมากกว่าเรื่องของการกำหนดให้เป็น (Arbitrary) อย่างในกรณีของสัญญะ เช่น หากความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญญะ กับความหมายสัญญะเป็นเรื่องของความคล้ายคลึงกัน (Resemblance) ก็จะเรียกว่า “ภาพเหมือน” (Icon) เช่น ภาพถ่าย ภาพวาดของคนซึ่งคล้ายคลึงกับตัวจริง เป็นเรื่องของความคล้ายคลึงมากกว่า เรื่องของกฎเกณฑ์สังคม หรือถ้าหากความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญญะกับความหมายสัญญะเป็นแบบ สาเหตุ-ผลลัพธ์ (Causal Relation) ก็เรียกว่า “ดรรชนี” (Index) เช่น ควันเป็นดรรชนีของไฟ เมฆเป็นดรรชนีของฝน และถ้าความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญญะกับความหมายสัญญะเป็นเรื่องของการเป็นตัวแทน (Representation) และสังคมในวงกว้างยอมรับ ก็เรียกว่า “สัญลักษณ์” (Symbol) เช่น รถยนต์ยี่ห้อเมอร์เซเดส-เบนซ์ในสังคมไทย ถือว่าเป็นสัญลักษณ์ของความร่ำรวย ทั้ง ๆ ที่มีรถยนต์ยี่ห้ออื่นที่ราคาแพงกว่าเบนซ์ก็ตาม ในวันนี้สัญลักษณ์จึงเป็นสัญญะ (Sign) ที่ได้รับการยอมรับให้เป็นตัวแทนถูกสังคมเลือกให้เป็นตัวแทนของสิ่งนั้น ๆ เช่น ตราชูเป็น

สัญลักษณ์ของความยุติธรรม จะใช้อย่างอื่นมาแทนก็ได้ เพราะจะไม่ได้รับการยอมรับ (ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, 2555, น. 20-21)

สัญวิทยา (Semiology) หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า สัญศาสตร์ (Semiotics) เป็นวิชาการแขนงที่ศึกษากระบวนการสื่อความหมาย โดยพิจารณาธรรมชาติของหน่วยสื่อความหมาย และขั้นตอนการทำงานของมันเพื่อทำความเข้าใจว่าความหมายถูกสื่อออกมาได้อย่างไร สำหรับแนวที่ โรล็องด์ บาร์ตส์ ใช้วิเคราะห์ จัดอยู่ในแนวทางของสัญวิทยาเชิงโครงสร้าง (Structural semiology) ซึ่งเสนอว่า หน่วยสื่อความหมาย แต่ละหน่วยมิได้มีตัวตนอยู่ได้โดยลำพังโดด ๆ แต่อาศัยความสัมพันธ์โยงใยระหว่างกัน ซึ่งประกอบเป็นโครงสร้างขององค์กรวม จึงทำให้แต่ละหน่วยมีค่าสื่อความหมายขึ้นมาได้ ดังนั้นกระบวนการสื่อความหมายจึงอิงอยู่กับเครือข่ายความสัมพันธ์กันเองของหน่วยทั้งหมด ตามหลักการพื้นฐานของสัญวิทยา

มายาคติมีลักษณะเหมือนภาษาหรือกระบวนการ สื่อความหมายประเภทอื่น ๆ เช่น สัญญาณจราจร กล่าวคือ สิ่งเหล่านี้ทำหน้าที่ของมันโดยอาศัยหน่วยสื่อความหมาย ซึ่งในภาษาศาสตร์เรียกว่า สัญญา (Sign) สัญญาประกอบขึ้นด้วยสิ่งที่รับรู้ได้ด้วย ประสาทสัมผัส (รูปสัญญา หรือ Signifier) กับสิ่งที่เข้าใจได้ว่าเป็นความหมายที่สื่อออกมา (ความหมายสัญญาหรือ Signified) ในกรณีของภาษาสัญญาก็คือ ถ้อยคำซึ่งมีรูปสัญญาเป็นเสียงหรือตัวเขียน และความหมายสัญญาก็คือ รูปแบบที่เราเข้าใจจากถ้อยคำนั้น ส่วนสัญญาณจราจรก็ใช้เครื่องหมาย แผ่นป้าย ดวงไฟ ฯลฯ เป็นรูปสัญญา เพื่อสื่อความหมายให้ผู้ขับขี่รถยนต์เข้าใจถึงพฤติกรรมที่จะต้องกระทำ (โรล็องด์ บาร์ตส์, 1957)

จากการศึกษาบทความ Semiotics and Visual Representation แปลและขยายความโดย เอกกิง พัฒโนภาช ซึ่งมีความสำคัญอย่างมากในงานวิจัยครั้งนี้ ได้กล่าวถึงนิยามของสัญศาสตร์ไว้ดังนี้

1) สัญศาสตร์ (Semiotics) เป็นศาสตร์ว่าด้วยความหมาย เป็นการศึกษาว่า “สิ่งแทนความ (Representation) อาจก่อให้เกิดความหมายได้อย่างไร เป็นการศึกษากระบวนการที่ทำให้เรา “เข้าใจ ความหมาย” ของสิ่งใด ๆ (Comprehend Meanings) หรือกระบวนการที่เรา “ให้ความหมาย” แก่สิ่งใด ๆ (Attribute Meanings) หากพิจารณาสัญศาสตร์อย่างสัมพันธ์กับภาพ (Visual Images) หรือขยาย กรอบการพิจารณาออกไปถึงทัศนธรรม (Visual Culture) และวัตถุธรรม (Material Culture) สัญศาสตร์ หมายถึง การศึกษาเกี่ยวกับระบบสัญลักษณ์ (Symbolism) สัญศาสตร์ เสนอกระบวนการวิเคราะห์ที่ท้าทายกระบวนการคิดเก่า ๆ อย่างธรรมชาตินิยม (Naturalism) และสัจนิยม (Realism) รวมทั้งเจตจำนง (Intentionality) การวิเคราะห์สัญศาสตร์ช่วยให้เราตระหนักถึงความสัมพันธ์อันหลากหลาย ระหว่างตัวเรา กับ “สิ่งแทนความ” (Object) ด้วยเหตุนี้เอง เราจึงอาจเข้าใจได้ว่า ความหมายของภาพใด ๆ หรือวัตถุใด ๆ ย่อมมีพลวัต (คือมีการเปลี่ยนแปลงเลื่อนไหลของความหมายอย่างไม่หยุดนิ่ง) อาจกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า เราไม่อาจเข้าใจ “ความหมายอ้างอิง” (Significance) ของภาพหรือวัตถุใด ๆ ได้จากกระบวนการสื่อสารทางเดียว แต่เราจำเป็นต้องเข้าใจภาพหรือวัตถุใด ๆ จากปฏิสัมพันธ์ซับซ้อนระหว่าง ผู้รับสารกับภาพหรือวัตถุและปัจจัยอื่น ๆ เช่น วัฒนธรรมหรือสังคม

2) สัญศาสตร์ ในนิยามด้วยศัพท์ทางสัญศาสตร์ คือ เป็นศาสตร์ที่ศึกษา สัญญะ (Sign) และการอ้างอิงความหมาย (Signifying practices) สัญญะ หมายถึง สิ่งใดๆ (คำ/ภาพ/วัตถุ ฯลฯ) ที่อ้างอิงความหมายถึงสิ่งอื่น สัญศาสตร์ศึกษาว่าการอ้างอิงความหมายที่ปรากฏอยู่รอบ ๆ ตัวเราได้รับ ผลกระทบจากกรอบสังคม (Social Convention) ที่ฝังรากลึกลงไปแล้วในสังคมอย่างไรบ้าง นั่นคือ สัญศาสตร์แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างสัญญะกับความหมายซึ่งสังคม “สอน” ให้เรารับรู้เกี่ยวกับสัญญะนั้น ๆ (และสัญศาสตร์ถือว่าความหมายเป็นสิ่งแปลกปลอม)

3) การอ้างอิงความหมาย (Signifying Practices) เป็นการพิจารณาว่า “เกิดความหมายขึ้นได้อย่างไร” มากกว่า “เกิดความหมายอะไร” พอตส์ (Potts 1996,21) บัญญัติศัพท์เฉพาะสำหรับเรียก กรอบทางสังคม (Social Convention) ซึ่งเชื่อมโยงสัญญะเข้ากับความหมายว่า “รหัสลับ” (Code) ตัวอย่าง เช่น ไม้กางเขน มีรหัสลับในศาสนาคริสต์ ความหมายของไม้กางเขนไม่ได้เกิดขึ้นมาพร้อมกับภาพของไม้กางเขนหรือพร้อมกับวัตถุที่ใช้ทำไม้กางเขน ความหมายอ้างอิง (Significance) ที่คนเรากำหนด ให้แก่ภาพหรือวัตถุใด ๆ เป็นเสมือน “เนื้องอก” ที่ยื่นเกินออกมาจากความเป็นจริง (หรือ “เนื้อแท้”) ของภาพ หรือวัตถุนั้น หมายความว่าภาพหรือวัตถุใด ๆ อาจทำหน้าที่เป็นสัญญะ และความหมายที่คนเรากำหนดให้สัญญะย่อมสัมพันธ์กับความคิดอันเป็นผลจากวัฒนธรรมที่เราได้เรียนรู้มาก่อนหน้านี้ไม่ว่าจะโดยรู้ตัวหรือไม่รู้ตัวก็ตาม พอตส์ (1996: 20) เชื่อว่ากรอบทางสังคมไม่เพียงเชื่อมภาพวัตถุเข้ากับความหมาย แต่กรอบทางวัฒนธรรม (Cultural convention) ยังกระตุ้นให้เกิดความหมายอีกด้วย เป็นไปได้หรือไม่ที่เราจะควบคุม “การหมายรู้” (Recognition) ของเราต่อภาพหรือวัตถุใด ๆ เป็นไปได้หรือไม่ ที่เราจะเลือก “ไม่ยอมหมายรู้” ภาพหรือวัตถุบางอย่าง (เถลิงพัฒนาภาษ, 2551, น. 36-38)

การใช้ภาพแทนความในงานศิลปะ การแทนความ (Representation) นั้นมีองค์ประกอบสำคัญคือ ความคล้ายคลึง (Resemblance) และ กรอบจำกัด (limitation) เราจึงมักคิดกันว่า ภาพ สามารถสื่อสารได้ตรงไปตรงมาภาษาพูด /เขียนซึ่งมักแปรปรวนไปตามแต่ละวัฒนธรรม กล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ มีแนวโน้มอย่างสูงที่คนเราจะไม่คิดถึงภาพในฐานะที่เป็นภาษาแบบหนึ่ง แต่มักคิดถึงภาพในฐานะสิ่งที่สื่อความได้ตรงไปตรงมาและมีความหมายที่เป็นสากล การที่ศิลปะมีความสัมพันธ์อย่างแนบแน่นกับแนวคิดเกี่ยวกับการแสดงออก (Expression) คนทั่วไปจึงมักคิดว่าทัศนศิลป์เป็นผลของการใช้สัญชาตญาณ (Intuitive) คิดว่าทัศนศิลป์เป็นผลของจิตไร้ (The Unconscious) และคิดว่าทัศนศิลป์มีลักษณะดิบ (basic) กว่าภาษา (พูด/เขียน) ด้วยเหตุนี้ คนทั่วไปจึงคิดว่าทัศนศิลป์ไม่อาจถูกจำกัดความด้วยบริบททางวัฒนธรรมใด ๆ ที่ศิลปะชิ้นนี้ถือกำเนิดขึ้นและแน่นอนว่าสิ่งที่คนทั่วไปคิดดังกล่าวข้างต้น “ไม่เป็นจริง”

จากมุมมองนี้ น่าจะมีประโยชน์ที่จะคิดถึงภาพในลักษณะคล้ายกับข้อความ (Text) แต่ในการคิดแบบนี้ก็ต้องระวังไม่ให้เกิดการใช้ภาพจำลอง (Model) ของภาษามาครอบงำการทำ ความเข้าใจภาพแทนความ (Visual Representation) ในช่วงแรก (ที่เรามองเห็นภาพ) องค์ประกอบของภาพ อาจดูประหนึ่งว่าเกิดขึ้นอย่างไม่มีกฎเกณฑ์มาบังคับว่าองค์ประกอบเหล่านั้นจะต้องสัมพันธ์กันอย่างไร ภาพจึงจะกลายเป็นสัญญะ (คือทำให้ภาพมีความหมาย) ไม่เหมือนกับคำซึ่งต้องนำมาร้อยเรียงกันอย่างมีกฎเกณฑ์ (ไวยากรณ์) จึงจะเกิดความหมาย นอกจากนี้ ความสัมพันธ์ระหว่าง ภาพกับ

ความหมาย ก็อาจไม่เชื่อมกันอย่างชัดเจนเหมือนกับคำกับบัญญัติในพจนานุกรม ในขณะที่ภาพอาจถูกเชื่อมโยงกับความหมายจำเพาะ เช่น ภาพบุคคลาธิษฐาน (Allegory) หรือภาพของพระพุทธเจ้า ความหมายนั้นก็ไม่ต้องอาศัยภาษาภาพที่จำเพาะ หรือการที่เราอาจอธิบายความหมายของภาพ หนึ่งด้วยคำพูดได้หลาย ๆ คำย่อหมายถึงความที่เราอาจสร้างภาพจากคำเหล่านั้นได้อย่างหลากหลาย โดยที่ภาพเหล่านั้นอาจไม่ได้มีความหมายแน่นอน (เถกิง พัฒโนภาษ, 2551, น. 42-43)

จากทฤษฎีและความหมายของสัญลักษณ์หรือสัญลักษณ์และภาพแทนความ ที่ได้กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่าทำให้เข้าใจถึงแนวทางความคิดของสัญลักษณ์ คือหลักการในการอ่านและทำความเข้าใจความหมายของสิ่งที่เกิดขึ้นในสังคม ไม่ว่าจะเป็นภาพปรากฏการณ์หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม ซึ่งมีความหมายที่ซ่อนอยู่ในหลายระดับชั้น การทำความเข้าใจกับทฤษฎีสัญลักษณ์หรือสัญลักษณ์นั้นทำให้ผู้ศึกษาได้ทำความเข้าใจโครงสร้างของสังคม มีส่วนช่วยในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ในการใช้สื่อแทนความหมายหรือการสร้างภาพตัวแทนจากสิ่งต่าง ๆ ที่ศิลปินหยิบยกมาใช้ในงานศิลปะของตนเอง เพื่อที่จะสื่อความหมายหรือเล่าเรื่องราวจากความคิดของตนเองเป็นภาพเขียนหรืองานศิลปะในแขนงต่าง ๆ เพื่อให้คนดูเข้าใจถึงสื่อความหมายของผลงานนั้น ๆ

2.3.1.4 องค์ประกอบศิลป์

นักประพันธ์ใช้ถ้อยคำแสดงความคิด นักดนตรีใช้เสียงถ่ายทอดอารมณ์ทางดนตรี ศิลปินใช้ทัศนธาตุอันได้แก่ เส้น (line) น้ำหนักอ่อนแก่ของแสงและเงา (tone) ที่ว่าง (space) สี (colour) และลักษณะพื้นผิว (texture) สร้างรูปทรงเพื่อสื่ออารมณ์หรือความคิด

ศิลปินอาจสร้างรูปด้วยทัศนธาตุอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างรวมกันก็ได้ แต่โดยความจริงแล้ว ถึงแม้จะใช้ธาตุใดธาตุหนึ่งสร้างรูปขึ้น ธาตุอื่น ๆ ก็ปรากฏตัวตามมาเอง เช่น เมื่อใช้เส้นสร้างรูปทรงขึ้นในงานชิ้นหนึ่งจะมีที่ว่างหรือรูปร่างของที่ว่างปรากฏขึ้นพร้อมกับเส้นด้วย หรือเมื่อใช้สีระบายลงในแผ่นภาพ ทัศนธาตุที่ปรากฏจะมีทั้งเส้นที่เป็นขอบเขตของรูปร่าง ของสี มีน้ำหนักอ่อนแก่ของสี มีที่ว่างรอบๆ บริเวณสี และจะมีลักษณะผิวที่หยาบหรือละเอียด มันหรือด้านของสีที่ระบายลงไป

ทัศนธาตุเหล่านี้จะอยู่รวมกันและเกี่ยวเนื่องกันอยู่ ทั้งในรูปทรงที่ศิลปินสร้างขึ้นและในสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่ตามธรรมชาติ ยกตัวอย่างเช่น ส้มผลหนึ่งมีรูปทรงค่อนข้างกลม มีขอบนอกเป็นเส้น ทรงตัวอยู่ในที่ว่างที่มีปริมาตรเท่ากับตัวเอง มีที่ว่างล้อมรอบอยู่ เมื่อมีแสงสว่างเราจะเห็นความอ่อนแก่ของแสงและเงา ผิวจะเป็นสีส้มและมีลักษณะขรุขระเล็กน้อย รวมความว่าเมื่อมีรูปทรงของสิ่งใด ๆ ปรากฏขึ้นแก่สายตา ทัศนธาตุทั้งหลายจะประสานรวมกันอยู่ในรูปทรงนั้นอย่างครบถ้วน แต่ในการศึกษาวิชาองค์ประกอบศิลป์ เราจำเป็นต้องแยกทัศนธาตุออกเป็นอย่างไรๆ เพื่อศึกษา วิเคราะห์ให้ชัดเจนถึงคุณลักษณะและหน้าที่เฉพาะตัวของแต่ละธาตุ ตลอดจนบทบาทที่ซ้อนกันและรวมกันกับธาตุอื่น ๆ ในการสร้างรูปทรง

การสร้างงานศิลปะนั้น ความคิดหรืออารมณ์ที่ศิลปินแสดงออกนับเป็นสิ่งสำคัญที่สุดเป็นอันดับแรก เปรียบได้กับแบบแปลนในการก่อสร้างงานสถาปัตยกรรม ถ้าไม่มีแบบแปลนหรือจุดหมาย งานที่สร้างขึ้นก็จะเป็นไปอย่างตามบุญตามกรรม จะเรียกว่าเป็นงานศิลปะไม่ได้ แนวความคิดในการทำงานจึงเป็นโครงสร้างทางนามธรรมหรือทางจิตที่จะขาดเสียมิได้ ทัศนธาตุเป็นสื่อสุนทรียภาพที่

ศิลปินจะนำมาประกอบกันเข้าให้เป็นรูปทรงเพื่อสื่อความหมายตามแนวเรื่องหรือแนวคิดที่เป็นจุดหมายนั้น การประกอบกันหรือการจัดระเบียบ หรือการประสานกันเข้าของทัศนธาตุจึงเป็นปัญหาสำคัญที่สุดในอันดับต่อมา และจำเป็นต้องมีสิ่งหนึ่งที่จะยึดเหนี่ยวให้วัสดุเหล่านี้รวมตัวเข้าด้วยกันอย่างสมบูรณ์เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เป็นสิ่งใหม่ที่มีชีวิต มีความหมายในตัวเอง (ชูลูด นิยมเสมอ, 2534, น. 27)

ธาตุทางทัศนศิลป์ ได้แก่ เส้น สี น้ำหนัก รูปทรง เนื้อที่ว่าง และลักษณะพื้นผิวเป็นวัสดุที่ศิลปินนำมาใช้ในการสร้างงานศิลปะโดยใช้เกณฑ์ของเอกภาพ เพื่อให้รูปทรงน่าสนใจดึงดูดใจและมีชีวิตชีวา กฎเกณฑ์ของเอกภาพในงานศิลปะจะประสานเข้าด้วยกันอย่างสนิท จนเราไม่อาจมองเห็นได้นอกจากจะทำการวิเคราะห์กันอย่างจริงจัง (คณะกรรมการนักศึกษา คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2539, น. 17)

จากข้อมูลข้างต้น สรุปความรู้ความเข้าใจในทัศนธาตุ คือ ส่วนประกอบต่างๆ จุด เส้น รูปว่าง รูปทรง น้ำหนัก สี พื้นผิวและพื้นที่ว่าง ความคิดหรือความรู้สึกที่มีอยู่ในงานทัศนศิลป์ประเภทต่างๆ ที่มีการรับสัมผัสความเข้าใจได้ด้วยการมองเห็น เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ภาพพิมพ์ ประยุกต์ศิลปะ และงานศิลปะรูปแบบต่างๆ ที่มีส่วนการใช้ประสาทสัมผัสทางตาในการทำความเข้าใจกับผลงานประเภทดังกล่าวนี้ มีรูปแบบการแสดงที่มีอยู่อย่างหลากหลายจากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในยุคปัจจุบัน สิ่งดังกล่าวเป็นการแสดงความเชื่อมโยงที่เป็นส่วนเดียวกันคือผลงานทางด้านทัศนศิลป์กับทัศนธาตุต่าง ๆ ที่ปรากฏบนผลงาน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้ที่แสดงออกในผลงานต่างๆ นั้น ต้องการให้ทัศนธาตุตัวใดในการขับเคลื่อนผลงานของตนเองจากความถนัด ความคิด ความรู้สึก ตลอดจนการแสดงออกตามลักษณะเฉพาะตน

องค์ประกอบศิลป์ หมายถึง การนำส่วนประกอบที่จำเป็นในการสร้างสรรค์งานศิลปะและการออกแบบต่างๆ มารวมเข้าด้วยกันอย่างพอเหมาะลงตัวและเกิดเป็นผลงานขึ้น ซึ่งเราอาจจะใช้องค์ประกอบทุกชนิดหรือบางชนิดมาใช้ในการทำงานได้

การนำองค์ประกอบศิลปะมาใช้ในการสร้างสรรค์งานขึ้นอยู่กับลักษณะของงาน จุดมุ่งหมายของงาน ทักษะ ประสบการณ์ ตลอดจนความพอใจของผู้สร้างสรรค์ผลงานนั้นๆ หลายคนเข้าใจว่าองค์ประกอบศิลปะมีความสำคัญต่อการเขียนภาพและการออกแบบ หรืองานที่เกี่ยวข้องกับงานวาดเขียน นั่นก็เป็นสิ่งที่ถูกต้อง แต่องค์ประกอบศิลปะมิได้มีประโยชน์เฉพาะงานที่กล่าวมาเท่านั้น องค์ประกอบศิลปะมีความจำเป็นต่องานสาขาจิตรศิลป์เกือบทุกประเภท เช่น งานจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ภาพพิมพ์ สื่อผสม ภาพถ่าย นอกจากนี้องค์ประกอบศิลปะยังมีความจำเป็นต่องานศิลปะประยุกต์และงานออกแบบสร้างสรรค์ต่างๆ เช่นกัน องค์ประกอบบางเรื่องเป็นองค์ประกอบอีกเรื่องหนึ่ง เช่น เส้นเป็นส่วนประกอบของรูปร่าง รูปทรง องค์ประกอบบางเรื่องเป็นผลมาจากองค์ประกอบอื่นๆ เช่น ความอ่อนแก่ทำให้เกิดแสงเงา และแสงเงาทำให้เกิดรูปร่าง มองเห็นเป็นรูปทรง รูปร่างรูปทรงที่ถูกขนาดสมจริงทำให้เกิดส่วนสัดส่วน ความแตกต่างกันของเส้น รูปทรง สี และลักษณะผิว ฯลฯ ทำให้เกิดการตัดกัน ความคล้ายคลึงกันของเส้น สี และลักษณะผิวหรือรูปร่าง รูปทรง ทำให้เกิดความกลมกลืนหรือการซ้ำที่เป็นจังหวะเหมือนกัน ทำให้เกิดลวดลาย เป็นต้น จะสังเกตเห็นว่าองค์ประกอบแต่ละเรื่องมีความสัมพันธ์และเกี่ยวข้องกัน เพื่อความง่ายต่อการศึกษาค้นคว้าองค์ประกอบ โดยแบ่งตามหน้าที่และความจำเป็นขององค์ประกอบดังนี้

องค์ประกอบที่เป็นพื้นฐานในการสร้างงานศิลปะ ประกอบด้วย

1. จุด (point)
2. เส้น (line)
3. รูปร่าง รูปทรง (shape form)
4. ลักษณะผิว (texture)
5. ส่วนสัดส่วน (proportion)
6. สี (color)
7. น้ำหนักหรือค่าความอ่อนแก่ (tone)
8. แสง-เงา (light and shade)
9. ที่ว่าง (space)

องค์ประกอบที่เป็นหลักในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ประกอบด้วย

1. การซ้ำ (repetition)
2. จังหวะ (rhythm)
3. ลวดลาย (pattern)
4. การลดหลั่น (gradation)
5. ทิศทาง (direction)
6. ความกลมกลืน (harmony)
7. การตัดกัน (contrast)
8. ความสมดุล (balance)
9. เอกภาพ (unity)

องค์ประกอบศิลป์ หมายถึง การนำส่วนประกอบต่างๆ มาประกอบกันโดยจัดวางให้เกิดความพอดี เหมาะสม โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อดึงดูดความสนใจและแสดงความมุ่งหมาย ซึ่งมีความสำคัญทั้งต่องานวิจิตรศิลป์และงานศิลปะประยุกต์ (ฉัตรชัย อรรถปักษ์, 2550, น. 18)

ในการจัดองค์ประกอบ เริ่มต้นจะต้องมีองค์ประกอบพื้นฐาน ได้แก่ จุด เส้น ระนาบ ปริมาตรซึ่งแตกต่างกันด้วยสี ผิวสัมผัส ขนาด และที่ว่าง เมื่อนำองค์ประกอบพื้นฐานเหล่านี้มาจัดรวมกันหลายองค์ประกอบ จะต้องคำนึงถึงขั้นตอนของการจัดองค์ประกอบเหล่านั้น ด้วยการเลือกองค์ประกอบที่เหมาะสม และนำมาจัดวาง หรือสร้างโครงสร้างขององค์ประกอบใหม่โดยทำให้เกิดรูปร่างหรือรูปทรงที่สวยงาม ทางเลือกในการจัดโครงสร้างองค์ประกอบจะนำไปสู่การแสดงออกถึงความรู้สึก ซึ่งเราเรียกวิธีดังกล่าวว่าเทคนิคในการสร้างภาพ ระหว่างสื่อทั้งสองสิ่งนี้นำมาผสมผสานกันคือ องค์ประกอบ (element) และเทคนิค (techniques) ซึ่งจะแสดงให้เห็นงานศิลปะที่มีความหมายมากมาย ด้วยวิธีต่างๆ ที่เลือกได้ไม่สิ้นสุด (เลอสม สถาปิตานนท์, 2540, น. 30)

หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ เอกภาพ (unity) หมายถึง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ในทางศิลปะหมายถึง การประกอบกันขององค์ประกอบต่างๆ ในโครงสร้างทางศิลปะที่

ประกอบกันเป็นอันหนึ่งอันเดียว ไม่มีส่วนที่ทำให้รู้สึกขาดหรือเกิน การประกอบกันขององค์ประกอบต่างๆ ให้สมบูรณ์มีเอกภาพนั้น มีการสร้างได้มากมายหลายวิธี แต่จะยกตัวอย่างที่ควรเน้น 4 หัวข้อ คือ

1) การประสาน (transition) หมายถึง การเชื่อมต่อประสานกันระหว่างสิ่ง 2 สิ่ง ตัวอย่างเช่น น้ำหนักในภาพที่มีขาขวากับคำตัดกันรุนแรงไป หากต้องการให้ดูนุ่มนวลกว่าเดิม กลมกลืนมากขึ้น ต้องใช้น้ำหนักเทามาเฉลี่ยลงในระหว่างช่องไฟขาขวากับคำ เป็นการลดความรุนแรงประสานน้ำหนักให้เป็นไปอย่างต่อเนื่อง หรือเส้น 2 เส้น เส้น 2 กลุ่มในภาพที่มีทิศทางต่างกัน ดึงดูดยุติสลายตาพอกัน เกิดการขัดกันเกินไป เราอาจจะต้องเพิ่มเส้นหรือกลุ่มเส้นลงไป ช่วยให้เส้นเดิมลดความรุนแรงลง เป็นตัวผสานในทิศทางของเส้นให้ดูต่อเนื่อง การใช้ transition ในภาพจะเป็นภาพที่ดูนุ่มนวลกลมกลืน หรือใช้ในกรณีที่มีความขัดแย้งเกินไปภาพ เพื่อช่วยให้ความรุนแรง ความแข็งลดลง

2) การซ้ำ (repetition) หมายถึง การใช้องค์ประกอบบางชนิดหรือหลาย ๆ ชนิด ซ้ำ ๆ กันในภาพหรือกระจายอยู่ในภาพ ลักษณะของการซ้ำกันในภาพนั้นเป็นวิธีที่เป็นหลักเบื้องต้นในการจัดองค์ประกอบ แต่การซ้ำกันในภาพบางภาพจะดูซ้ำซาก น่าเบื่อ ดังนั้น การใช้ repetition นี้ เราอาจใช้วิธีการซ้ำกันแบบต่าง ๆ เช่น การกระจายรูปทรงเรขาคณิตซ้ำ ๆ คุุปรังไม่เป็นระเบียบแบบแผน อาจช่วยลดความซ้ำซากลงได้ หรือการนำรูปทรงหรือสีที่ตัดกันรุนแรง เช่น รูปทรงเรขาคณิตตัดกับรูปทรงอิสระ หรือสีเขียวตัดกับสีแดง การนำสิ่งดังกล่าวมาประกอบกันในภาพทำได้ยาก อาจใช้ repetition มาช่วยด้วย การย่อขยายของสีให้เล็กลงและกระจายประกอบกันทั่วภาพอาจช่วยลดความรุนแรงขัดกันลงได้และให้ผลดีอีกด้วย

3) จุดเด่น (dominance) หมายถึง จุดเด่นหรือส่วนที่เป็นประธานในภาพ อาจจะเป็นการรวมกลุ่มของน้ำหนัก สี เส้น หรือรูปทรง การใช้ dominance นั้นเป็นการง่ายที่จะทำให้ภาพดูน่าสนใจ แต่จะต้องคำนึงถึง subordination หรือส่วนที่เป็นรองในภาพ การที่จุดใดจุดหนึ่งในภาพจะเป็นจุดเด่นได้นั้นจะต้องมีส่วนรองรอบข้างมาสนับสนุน ยกตัวอย่างเช่น การรวมกลุ่มของน้ำหนักขาและเท้าอ่อน จะเด่นได้ก็ต้องมีพื้นที่ว่างกว้างๆ เป็นส่วนรอง ทั้งนี้ในการใช้องค์ประกอบอื่น ๆ ก็เช่นกัน เส้นใหญ่ ๆ สีดำหนาจะดูเด่นเมื่ออยู่ในหมู่ของเส้นเล็ก ๆ บาง ๆ เป็นต้น

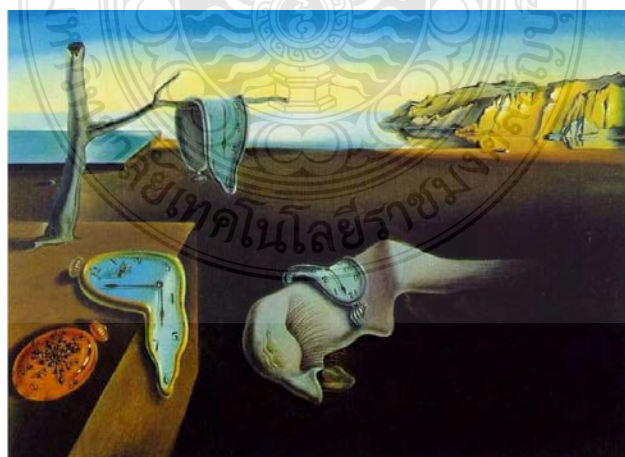
4) ความสมดุล (balance) หมายถึง ความสมดุลในภาพ ความสมดุลเป็นงานที่ขาดไม่ได้ในงานศิลปะ ในองค์ประกอบต่าง ๆ นั้นให้ความรู้สึกหนักได้ ความหนักของเส้น สี น้ำหนัก หรือรูปทรงที่ประกอบกันในภาพจะต้องมีความสมดุลในความรู้สึก (คณะกรรมการนักศึกษา คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2539, น. 17)

จากข้อมูลข้างต้น สรุปความรู้ความเข้าใจในองค์ประกอบศิลป์ คือ การนำส่วนต่าง ๆ ทางทัศนธาตุมาจัดวางผ่านสื่อลักษณะทางความคิด ความรู้สึกและการแสดงออก ซึ่งจะมีอยู่ในผลงานทางทัศนศิลป์ประเภทต่าง ๆ โดยตัวเองอยู่แล้ว อาจจะด้วยเจตนาหรือไม่ก็ตาม ดังนั้น แนวความคิด ความรู้สึกและการแสดงออก จึงเป็นหน่วยทางทัศนธาตุที่มีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่ง ในความสัมพันธ์กับการแสดงออกทางด้านองค์ประกอบ (การจัดวาง) ซึ่งจะส่งผลต่อการนำทัศนธาตุตัว

อื่น ๆ มาใช้ให้มีความเหมาะสมกับแนวความคิด ความรู้สึกและการแสดงออกในลักษณะเฉพาะตนผ่านการสร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์ต่อไป

2.3.2 อิทธิพลที่ได้รับจากศิลปิน

ซัลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali) ศิลปินกลุ่มเซอร์เรียลลิสต์ (surrealist) ชาวสเปน ชื่อเต็มคือ Salvador Felipe Jacinto Dali Domenech Marquis of Pubol เกิดที่เมืองฟิเกอเรส (Figueres) ประเทศสเปน ในครอบครัวชนชั้นกลาง เริ่มวาดรูปและฉายแววศิลปินตั้งแต่ 10 ขวบ เริ่มเรียนศิลปะในปี 2459 แสดงผลงานศิลปะครั้งแรกตอนอายุ 14 ปี อีกสองปีต่อมาแม่ของเขาเสียชีวิต แล้วพ่อก็แต่งงานใหม่กับน้องสาวของแม่ เรื่องนี้สร้างความเจ็บปวดให้ดาลีอย่างมาก เขาจึงย้ายไปเรียนศิลปะที่กรุงมาดริด ในปี 2469 เขาถูกไล่ออกจากโรงเรียนเพราะไม่ยอมเข้าสอบ เนื่องจากเขาเชื่อว่าไม่มีใครสามารถตัดสินงานศิลปะได้ จากนั้นเขาก็ออกมาทำงานศิลปะตามที่ตนเองเชื่อ ในระยะแรกเขาสนใจศิลปะคิวบิสม์ (Cubism) ซึ่งได้รับอิทธิพลหลัก จากปิกัสโซ (Pablo Picasso) จากนั้นก็หันมาทดลองทำงานศิลปะดาดา (Dada : กลุ่มศิลปะในต้นศตวรรษที่ 20 ที่ปฏิเสธหลักสุนทรียศาสตร์โดยสิ้นเชิง เป็นต้นคำของกลุ่มเซอร์เรียลลิสต์) ซึ่งได้มีอิทธิพลอย่างมากให้เขาพัฒนาต่อจนกลายเป็นงานเซอร์เรียลลิสต์ในแบบของตัวเอง งานศิลปะของดาลีได้รับอิทธิพลจากทฤษฎีจิตวิเคราะห์ สะท้อนภาพที่ซ่อนอยู่ในจิตใต้สำนึกและความฝัน เขาทำงานศิลปะโดยใช้สัญลักษณ์ดิบ แรงขับทางเพศ งานของเขาจึงเต็มไปด้วยสัญลักษณ์ มีบรรยากาศราวกับความฝัน เร็นลับ วินแหง เลื่อนหลอม วัวเหว เวิ้งว้างกว้างไกลไม่สิ้นสุด ดาลีเชื่อว่าจิตใต้สำนึกคือภาษาสากล เขาเคยกล่าวไว้ว่า “ท่านจะมุ่งหวังให้คนทั่วไปเข้าใจความหมายภาพเขียนของข้าพเจ้าได้อย่างไร ในเมื่อข้าพเจ้าเองยังไม่เข้าใจได้อย่างถ่องแท้” ดาลีเสียชีวิตเมื่อวันที่ 23 มกราคม 2532 นอกจากเขียนภาพแล้วเขายังทำงานศิลปะแขนงอื่นอีก เช่น ประติมากรรม ถ่ายภาพ ทำหนัง ร่วมกับ หลุยส์ บุนเนล (Luis Bunuel Portoles : ผู้กำกับภาพยนตร์แนวเซอร์เรียลลิสต์ชาวสเปน) และเป็นผู้ออกแบบบอมบี้มูปาจูบส์ (Chupa Chups) นับว่าดาลีเป็นหนึ่งในศิลปินชาวสเปนที่มีอิทธิพลมากที่สุดในศตวรรษที่ 20 (human.yru.ac.th, 2560, online)



ภาพที่ 2.10 ภาพตัวอย่างผลงานของซัลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali) The Persistence of Memory ที่มาจาก [https://human.yru.ac.th/innodesign/page/22/ศิลปะลัทธิเหนือจริง\(Surrealism\).html](https://human.yru.ac.th/innodesign/page/22/ศิลปะลัทธิเหนือจริง(Surrealism).html)

อิทธิพลที่ข้าพเจ้าได้รับจากผลงานของ ซัลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali) มีความพยายามในการคิดค้นรูปทรงต่างๆ เพื่อสื่อแนวคิดและทฤษฎีที่เขาสนใจโดยเข้าสู่กระบวนการตีความคำว่า “พื้นที่ว่างและเวลา” กระทั่งสังเคราะห์ออกมาสู่รูปสัญลักษณ์ที่หลอมเหลวอันเป็นประเด็นหลักของแนวคิดนี้ โดยมีที่มาจากจินตนาการที่เกิดขึ้น ในขณะที่ดาลีเฝ้าดูชิ้นส่วนเนยแข็งกามาองแบร์ (Carmanbert) ซึ่งเสื่อมสภาพกลายเป็นแผ่นที่แผ่กว้างเมื่อตั้งทิ้งไว้และต้องแสงแดด การหลอมเหลวไม่คงรูปจึงทำให้ ดาลี เกิดมุมมองเรื่อง ระยะเวลาที่มีความสัมพันธ์กับรูปร่างที่หลอมละลาย ซึ่งเปรียบได้กับเรื่องเวลาไม่คงที่ ซึ่งแตกต่างจากความทรงจำที่ยังคงอยู่แม้ว่าเวลาจะผ่านหรือเปลี่ยนแปลงไป ผลงานมีรูปแบบเหนือจริง การสื่อความหมายโดยใช้สัญลักษณ์จากสิ่งที่เกิดขึ้นหรือพบเห็นในชีวิต มีการใช้รูปทรงที่ผิดจากความเป็นจริง สร้างระยะใกล้ ไกล ด้วยน้ำหนักของสี

แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) นำเสนอประเด็นหรือเรื่องราวต่าง ๆ ได้อย่างน่าสนใจ โดยใช้วิธีการ หนีบยืม (Appropriation) สิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ใกล้ตัวผู้คนในยุคหนึ่งหรือเป็นวัฒนธรรมร่วมสมัยในขณะนั้น มาใช้ในการสร้างงานศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นรูปภาพของนักร้องหรือดารานักแสดงที่มีชื่อเสียง อาทิ เช่น อลิซาเบธ เทย์เลอร์ (Elizabeth Taylor) มาริลีน มอนโรว์ (Marilyn Monroe) เอลวิส เพรสลีย์ (Elvis Presley) ฯลฯ ตราสินค้ายี่ห้อต่าง ๆ เช่น โคคา โคล่า (Coca Cola) บริลโล่แพด (Brillo Pad) และ แคมป์ เบลซูป (Campbell's Soup) ซึ่งเป็นสินค้ายอดนิยมในขณะนั้น หรือแม้กระทั่งหน้าข่าวพาดหัว จากหนังสือพิมพ์และบางส่วนของหนังสือการ์ตูน (Comics) ก็ถูกนำมาใช้ในการสร้างงานศิลปะของเขา ผลงานของแอนดี้ วอร์ฮอล สะท้อนสภาพสังคมบริโภคนิยมและวัตถุนิยมในสหรัฐอเมริกาในขณะนั้น ภายใต้แนวคิด “American Dream” หรือการไขว่คว้ามีชีวิตที่ดีแบบคนอเมริกาสมัยใหม่ ออกมาได้ อย่างชัดเจน เพราะผลงานของแอนดี้ วอร์ฮอล สอดรับและผสมกลมกลืนเข้ากับสถานะของสังคมอเมริกัน ในยุคแห่งการแข่งขันกันด้านการค้าโดยการโฆษณาสินค้าผ่านสื่อทุกประเภท การออกแบบบรรจุภัณฑ์ และการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีของสินค้าได้เป็นอย่างดี อย่างไรก็ตามความสำเร็จของแอนดี้ วอร์ฮอล ก็ไม่ได้โรยด้วยกลีบกุหลาบตั้งแต่ต้น การนำเสนองานศิลปะในรูปแบบใหม่ของเขา ยังต้องฟันฝ่าอุปสรรคนานับประการก่อนที่จะได้รับการยอมรับจากวงการศิลปะ (ธีระเศรษฐ์ ฤกษ์อำนวยโชค, 2557, น. 3)



ภาพที่ 2.11 ภาพตัวอย่างผลงานของ แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol)

ที่มาจาก <https://www.pauloeuvreart.com/art-blog/articles/influence-andy-warhol.html>

อิทธิพลที่ข้าพเจ้าได้รับจากผลงานของ แอนดี้ วอร์ฮอล เป็นไปตามแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ ที่สะท้อนสภาพสังคมบริโภคนิยมและวัตถุนิยม ที่บ่งบอกถึงการผลิตแบบอุตสาหกรรมที่สามารถทำสำเนา (Copy) หรือสามารถผลิตซ้ำได้อย่างไม่มีจำนวนจำกัด ขณะเดียวกันก็สามารถสะท้อนรสนิยมการบริโภคของผู้คนในสังคมได้เป็นอย่างดี

ประทีป คชบัว ศิลปินผู้นำรากฐานวัฒนธรรมไทยมาเป็นต้นธาตุแห่งจินตนาการ ผลงานของประทีปนั้นแสดงออกถึงความเป็นปัจเจกนิยม ซึ่งมีการสะท้อนความคิดฝันในหลากหลายแง่มุมแตกต่าง อาทิ ธรรมชาติและธรรมชาติ เรือนร่างของสัตว์จะธรรมชาติ สังคม วัฒนธรรมและความปรารถนา มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ เติมไปด้วยพลังแห่งมโนภาพที่สอดแทรกความซับซ้อนของวัฒนธรรมไว้มากมาย แต่เรียบง่ายด้วยรูปทรงที่ชวนคิดฝันและเย้ายวน เป็นจิตรกรรมไทยร่วมสมัยที่มีความโดดเด่น ผลงานของเขาแสดงถึงจิตวิญญาณตะวันออกที่อุดมไปด้วยปรัชญาวิถี อันอยู่ท่ามกลางการเวียนว่าย ตาย เกิด



ภาพที่ 2.12 ภาพผลงานตัวอย่างของประทีป คชบัว Nature
ที่มาจาก <http://www.rama9art.org/artisan/artdb/artists/home.php?p=profiles&name=Prateep%20Kochabua>

อิทธิพลที่ข้าพเจ้าได้รับจากผลงานของ ประทีป คชบัว คือมีรูปทรงที่ผิดแปลกไปจากธรรมชาติ มีการสร้างมิติของภาพด้วยน้ำหนักของสี มีมุมมองที่ประหลาดประชันสังคม มีจินตนาการที่เป็นเลิศ เป็นผลงานจิตรกรรมชวนเพื่อฝัน ทำให้เรื่องเล็ก ๆ ในชีวิตประจำวันเป็นความงามของชีวิตที่ทรงคุณค่า มีนัยยะทางสังคมแฝงอยู่ในผลงาน

2.4 ผลงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง

2.4.1 ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เทพรัตน์ เอื้อธรรมถาวร, ปริญญา โกวิทย์วิวัฒน์ และ กิติพงศ์ รัตนวงศ (2561) ได้ศึกษาพฤติกรรมการบริโภคอาหารจานด่วนกลุ่มวัยทำงาน ผลการศึกษาพบว่าปัจจุบันการเลือกรับประทานอาหารของผู้บริโภคเปลี่ยนไป เกิดจากอิทธิพลภายนอก สภาพแวดล้อม วัฒนธรรมของชาวตะวันตก และอิทธิพลจากสื่อส่งผลต่อการดำรงชีวิตในการเลือกซื้ออาหารเพื่อความสะดวกรวดเร็ว และประหยัดเวลา จนลืมนึกถึงคุณค่าทางโภชนาการอาหาร สรุปได้ว่าพฤติกรรมผู้บริโภควัยทำงาน เกิดจากสภาพสังคม เศรษฐกิจ การเมือง การรับวัฒนธรรม และความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่ทำให้เกิดพฤติกรรมการบริโภคอาหารจานด่วน ภายใต้ระยะเวลาที่เร่งรีบ โดยบริโภคประเภทของอาหารจานด่วนไม่แตกต่างกัน รวมทั้งยังส่งผลเสียต่อสุขภาพ เช่น โรค อ้วน โรคเบาหวาน หากเกิดการสะสมเป็นเวลานานอาจก่อให้เกิดเป็นมะเร็งได้ ซึ่งหากจะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการบริโภคต้องเริ่มจากการรณรงค์จากสื่อต่าง ๆ เป็นสิ่งกระตุ้นและโน้มน้าวให้วัยทำงานหันมาดูแลสุขภาพร่างกายให้มากขึ้น โดยการบริโภคอาหารที่มีประโยชน์ต่อร่างกายครบทั้ง 5 หมู่ หลีกเลี่ยงอาหารประเภทฟาสต์ฟู้ด หรืออาหารสำเร็จรูป รวมทั้งผู้ประกอบการอาหารจานด่วนต้องตระหนักถึงการนำวัตถุดิบที่มีคุณค่าทางโภชนาการปลอดภัยต่อสารพิษนำมาประกอบอาหารต่อผู้บริโภค

ธีรวิธ วราธรไพบูลย์ (2557) ได้ศึกษาพฤติกรรมการบริโภค : อาหารนิยมบริโภคกับอาหารเพื่อสุขภาพ ผลการศึกษาพบว่า ปัจจุบันพฤติกรรมการรับประทานอาหารของผู้บริโภคเปลี่ยนไปจากอดีตเป็นอย่างมาก สาเหตุส่วนหนึ่งมาจากการที่มีการนำอาหารต่างประเทศเข้ามาเป็นจำนวนมาก เช่น นำเข้าอาหารยุโรป อาหารญี่ปุ่น และอาหารเกาหลี จึงทำให้พฤติกรรมของการรับประทานอาหารตามค่านิยมสูงขึ้น โดยเฉพาะอาหารจานด่วน กระแสดังกล่าวเกิดขึ้นจากภาวะสังคมปัจจุบัน เช่น รถติดงานเยอะ และไม่มีเวลาปรุงอาหารเอง ส่วนข้อเสียของอาหารจานด่วนนั้นก็มียหลายอย่าง เช่น มีสารอาหารไม่ครบ 5 หมู่ ปริมาณไม่เหมาะสมกับความต้องการของร่างกายเพราะในร่างกายนมนุษย์นั้นจะต้องใช้ พลังงานจากสารอาหารจึงจะมีสุขภาพดี ส่วนพฤติกรรมการบริโภคอาหารเพื่อสุขภาพนั้นพบว่าเมื่ออายุของผู้บริโภคสูงขึ้น ผู้บริโภคจะมีเหตุผลมากขึ้นในการเลือกบริโภคอาหาร โดยเลือกอาหารที่ทำให้ ผู้บริโภคมีสุขภาพที่แข็งแรง และยังส่งผลให้บริโภคอาหารเพื่อสุขภาพอื่น ๆ ตามมา เช่น อาหารเสริม ผัก และผลไม้ โดยรับบริการหรือเลือกซื้อจากห้างสรรพสินค้า และร้านสะดวกซื้อที่ทำให้ผู้บริโภคมีความสะดวกสบายมากที่สุด

สุภานัน สุวรรณสิทธิ์, ธันยานี โปธิสาร และ วรท วินิจ (2558) ได้ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมตามแนวคิดการบริโภคอย่างยั่งยืนของคนอำเภอเมืองเชียงใหม่ ต่อการบริโภคอาหารจานด่วนแบบตะวันตกพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ เป็นชาย อายุ 15-20 ปี การศึกษาระดับปริญญาตรี เป็นนักเรียน นักศึกษา รายได้ไม่เกิน 10,000 บาท โดยเหตุผลที่ไปใช้บริการร้านอาหารฟาสต์ฟู้ดแบบตะวันตกเพราะการบริการที่รวดเร็ว โดยเลือกรับประทานร้านเคเอฟซีมากที่สุด เหตุผลในการเลือก

บริโภคอาหารฟาสต์ฟู้ดคือ คุณภาพและรสชาติของอาหาร และเลือกบริโภคอาหารประเภทไก่ทอด ตัวผู้ตอบแบบสอบถามเองเป็นผู้มีอำนาจในการตัดสินใจในการเลือกร้าน และจะไปในวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ เวลา 11.00 น.-13.00 น. โดยจะไปในน้อยกว่า 1 ครั้งต่อสัปดาห์ ซึ่งจะรับประทานเมื่อต้องการความเร่งด่วนหรือเร่งรีบ ซึ่งแต่ละครั้งจะไปรับประทาน 3-4 คน โดยมีค่าใช้จ่ายเฉลี่ยต่อคน ประมาณ 101-200 บาท ชำระเป็นเงินสด และมักสั่งรับประทานที่ร้านในบริเวณศูนย์การค้าต่างๆ เพราะใกล้ที่ทำงานหรือใกล้สถานศึกษา

รติวัลย์ วัฒนสิน (2559) ได้ศึกษาพฤติกรรมการบริโภคอาหารไทยภาคกลางก่อนปี พ.ศ. 2498 (จุดเริ่มต้นของสงครามเวียดนาม) หรือก่อนการแพร่หลายของวัฒนธรรมอาหารต่างชาติ พบว่า อาหารไทยภาคกลางก่อนปีพ.ศ. 2498 คือ อาหารที่คนไทยในปัจจุบันคุ้นเคย เช่น ข้าว น้ำพริก แกงจืด แกงเผ็ด ยำผัด ขนมหุ้น กวยเตี๋ยว หรือปลาย่าง เป็นอาหารที่สืบทอดมาตั้งแต่โบราณ พ่อแม่ ปู่ย่า ตายายของผู้ให้สัมภาษณ์ใช้เลี้ยงดูบุตรหลานและถ่ายทอดมาถึงปัจจุบัน วัฒนธรรมอาหารทั้งห้า จังหวัด (กรุงเทพมหานคร พระนครศรีอยุธยา เพชรบุรี นครสวรรค์ (ตากลิ) และพิษณุโลก) คล้ายคลึงกัน เป็นส่วนใหญ่ อย่างไรก็ตาม ทุกพื้นที่มีอาหารและพฤติกรรมการบริโภคที่เป็นเอกลักษณ์ รูปแบบและรสชาติอาหารส่วนใหญ่ยังมีการธำรงรักษาไว้ แต่ในอดีตพืชผักตามธรรมชาติอุดมสมบูรณ์มากกว่า ไร่ สาระเคมี และส่วนผสมจากต่างถิ่นและเครื่องปรุงแต่งรสชาติมีน้อยมาก นอกจากนี้ พฤติกรรมการบริโภคที่แตกต่างอย่างชัดเจน ได้แก่ คนไทยในอดีตปรุงอาหารในครัวเรือน เด็ก ๆ ไม่สามารถเลือกรับประทานตามใจชอบ อาหารทอด ของหวาน และของว่างมีน้อย และการรับประทานอาหารเช้ารูป หรือในร้านอาหารมีน้อยมาก อาหารข้ามวัฒนธรรมเกิดขึ้นมานานแล้ว แต่ความแพร่หลายของอาหารต่างชาติไปยังคนไทยทุกระดับชั้นเกิดขึ้นเมื่อไม่นานมานี้หรือเมื่อมีการเจริญเติบโตธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่ ไม่ใช่เกิดขึ้นในช่วงสงครามเวียดนาม เพราะความสะดวกในการเข้าถึงร้านอาหารต่างชาติผู้สูงอายุมีโอกาสทดลองอาหารต่างชาติกับรุ่นหลาน แต่ส่วนใหญ่ไม่ยอมรับประทาน ผู้ที่พอรับประทานได้บ้าง คือ ผู้ที่มีการศึกษาสูงและมีกลุ่มสังคมกว้างขวาง ผลการวิจัยที่น่าสนใจ คือ อาหารที่รับมาจากวัฒนธรรมต่างชาติ ถ้าเป็นอาหารที่คุ้นเคย รับประทานมาตั้งแต่ยังเด็ก เช่น กวยเตี๋ยว มัสมั่น ผู้บริโภคไม่คิดว่าเป็นอาหารต่างชาติ เนื่องจากอาหารเหล่านั้นมีรสชาติแบบไทย

นิตยา ภัทรกรรม (2542) ศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการบริโภคอาหารจานด่วนของประชากรวัยทำงานในเขตกรุงเทพมหานครผลการศึกษาพบว่า ประชากรวัยทำงานที่มีความรู้เกี่ยวกับ โภชนาการและอาหารจานด่วนดีและไม่ดีไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเลือกบริโภคอาหารจานด่วน และปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการบริโภคอาหารจานด่วนของประชากรวัยทำงาน คือทัศนคติเกี่ยวกับอาหารจานด่วน และการรับรู้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับอาหารจานด่วนจากโทรทัศน์ ส่วนพฤติกรรมบริโภคอาหารจานด่วน ด้านชนิดอาหาร ส่วนใหญ่นิยมรับประทานไก่ทอด รองลงมาคือเสียบ้างใช้จ่ายในการบริโภคครั้งละ 51-100 บาทต่อคนต่อครั้ง

2.4.2 งานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง

นันทวัน แจกจันทิก (2557) สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมเรื่องพฤติกรรมการบริโภคกับ กระแสสังคมร่วมสมัย เป็นการถ่ายทอดพฤติกรรมการบริโภคของมนุษย์มาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะสะท้อนพฤติกรรมการบริโภคที่มีการเปลี่ยนแปลงของมนุษย์ในปัจจุบัน จากการบริโภคอาหารที่เกินความจำเป็นต่อร่างกายเป็นการบริโภคเพื่อตอบสนองความพึงพอใจจากการบริโภคตามกระแสนิยม กลายเป็นพฤติกรรมการเลียนแบบในการบริโภคของกระแสสังคม ให้เกิดความรู้สึกพึงพอใจจากการบริโภคอาหารที่มีรูปลักษณะที่สวยงาม มีสีสันที่ชวนลิ้มลองและดึงดูดให้เกิดความต้องการ รวมถึงการบริโภคเพื่อแสดงตัวตนให้เป็นที่ยอมรับในสังคมโดยไม่คำนึงถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการบริโภค กลายเป็นการบริโภคตามกระแสสังคม จนหลงลืมวิถีการบริโภคในการดำรงชีวิตที่แท้จริง ขอบเขตของการศึกษาแบ่งออกเป็น 3 ส่วนได้แก่ 1) ขอบเขตด้านเนื้อหา เป็นการศึกษาพฤติกรรมการบริโภคของคนในยุคปัจจุบันที่บริโภคตามกระแสนิยมของสังคม 2) ขอบเขตด้านรูปแบบ เป็นการศึกษาผลงานจิตรกรรม 2 มิติ รูปแบบเหมือนจริงตามแบบภาพถ่าย 3) ขอบเขตด้านเทคนิค ศึกษาเทคนิควิธีการได้สร้างภาพต้นแบบด้วยภาพถ่ายให้เห็นรายละเอียดมากกว่าตาเห็นและใช้เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบในการสร้างสรรค์ผลงาน

สิปปกร อุปมา (2559) สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมเรื่อง พิษภัยจากอาหารบริโภคนิยม เป็นการถ่ายทอดที่สื่อให้เห็นถึงอันตรายที่แฝงมากับอาหารที่ผู้คนให้ความนิยมต่อการบริโภคในปัจจุบัน ซึ่งเป็นอาหารที่ผลิตขึ้นจากความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ โดยมีการคิดค้นสารสังเคราะห์เพื่อปรุงแต่งอาหารให้เกิดรูปลักษณ์หน้าตาที่สวยงาม และเป็นที่ดึงดูดใจต่อผู้บริโภค ภายในรูปลักษณ์ภายนอกที่สวยงามของอาหารนั้นกลับมีพิษภัยที่แฝงอยู่ในอันเกิดจากสารเคมีที่มนุษย์เป็นผู้สร้างขึ้นเพื่อใช้ประโยชน์ในด้านการบริโภคอาหารเพียงเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของตนเองโดยที่ไม่ได้ตระหนักถึงความปลอดภัยและการบริโภคที่เกิดประโยชน์อย่างแท้จริง การสร้างผลงานสร้างสรรค์นี้เพื่อถ่ายทอดให้ผู้ชมได้เกิดความตระหนักต่อพิษภัยที่แฝงอยู่ในความสวยงามของรูปลักษณ์อาหาร

จากงานวิจัยจะเห็นได้ว่าข้อมูลการบริโภคของคนในสังคมไทยมีวิถีการบริโภคที่เปลี่ยนแปลงไป การบริโภคเน้นความสะดวกสบาย รวดเร็ว ไม่ต้องประกอบอาหารเอง และมีรูปแบบการรับประทานอาหารที่หลากหลายมากขึ้น กลายเป็นการบริโภคตามกระแส และอาจทำให้ผู้บริโภคมิได้คำนึงถึงความสะอาด ความปลอดภัยและสุขอนามัยจากการรับประทานอาหาร จึงเป็นเรื่องที่สำคัญอย่างยิ่งสำหรับคนในสังคม

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการบริโภคอาหารของสังคมไทย เป็นการวิจัยแบบเชิงคุณภาพ มีวิธีการดำเนินงานวิจัยตามแผนผังและดำเนินการตามวิธีการวิจัย ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 3.1 กรอบแนวคิดในการดำเนินการวิจัย

3.1 แผนการวิจัย

ผู้วิจัยได้แบ่งการวิจัยออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

3.1.1 การรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้แบ่งการรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาค้นคว้าจากที่ต่าง ๆ แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

3.1.1.1 ข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมศึกษาค้นคว้าจากแหล่งต่าง ๆ

1) หนังสือเกี่ยวกับการบริโภคอาหาร เนื้อหาของข้อมูลในส่วนนี้จะทำให้ทราบเกี่ยวกับปัจจัยเสี่ยง และกลไกการทำให้เกิดโรคอันเนื่องมาจากการรับประทานอาหารไม่ถูกส่วน สารอาหารไม่ครบถ้วน สามารถนำข้อมูลในส่วนนี้มาใช้ในการสร้างสรรค์และสะท้อนให้เห็นถึงการเลือกรับประทานอาหารในกระแสสังคมบริโภคในปัจจุบัน รวมทั้งผลเสียที่จะก่อให้เกิดแก่สุขภาพร่างกาย หวังให้เห็นถึงการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมบริโภค และเลือกอาหารที่เป็นประโยชน์ต่อสุขภาพ

2) เว็บไซต์ต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ตที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับสังคมบริโภค ข้อมูลในส่วนนี้บ่งบอกชัดเจนในสภาพสังคมในปัจจุบันที่มีการบริโภคเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพของสังคม เช่น เศรษฐกิจ เทคโนโลยี เป็นต้น ทำให้การเลือกบริโภคอาหารมีความหลากหลายมากขึ้น รวมทั้งหาซื้อได้ง่ายขึ้นหรือมีทางเลือกในการรับประทานอาหารมากขึ้น

3) งานวิจัยและงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง

3.1.1.2 ข้อมูลที่ได้จากการออกสำรวจพื้นที่

ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ในสถานที่ที่เป็นแหล่งขายอาหารที่เป็นที่นิยมของคนในสังคม โดยได้สังเกตและสอบถามบุคคลที่ใช้บริการและซื้ออาหารจากแหล่งค้าขายอาหารต่าง ๆ บริเวณกรุงเทพมหานครและจังหวัดปทุมธานี ได้แก่ ตลาด ห้างสรรพสินค้า ร้านอาหาร และร้านค้าแผงลอยต่าง ๆ

3.1.2 แนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยมีแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทฤษฎีทางศิลปะและการวิเคราะห์ผลงานของศิลปินที่เป็นแรงบันดาลใจ นำมาเป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์ผลงาน มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.1.2.1 ทฤษฎีทางศิลปะที่ใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน มีดังต่อไปนี้

1) ทฤษฎีนิยมจินตนาการ (Imaginationalism Theory) เป็นทฤษฎีที่เน้นคุณค่างานศิลปะทางด้านจินตนาการเป็นส่วนสำคัญ ไม่นิยมในสิ่งที่ลอกเลียนแบบ สร้างสรรค์งานศิลปะแบบการแสดงออกและจินตนาการ creative and imagination เน้นในเรื่องจิตใต้สำนึก ประเภทลัทธิเหนือจริง หรือแบบอุดมคติ จินตนาการทางศิลปะเหล่านี้อาจขึ้นอยู่กับเหตุปัจจัยทางความรู้สึกกับจิตใต้สำนึก และวัฒนธรรมในท้องถิ่นนั้น ๆ การจินตนาการจึงเป็นส่วนสำคัญในงานสร้างสรรค์ศิลปะ

2) ทฤษฎีสัญวิทยา มีหลักการคือการอ่านและทำความเข้าใจความหมายของสิ่งที่เกิดขึ้นในสังคม ไม่ว่าจะเป็นภาพปรากฏการณ์หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม ซึ่งมีความหมายที่ซ่อนอยู่ในหลายระดับชั้น การทำความเข้าใจกับทฤษฎีสัญวิทยาหรือสัญศาสตร์นั้นทำให้ผู้ศึกษาได้ทำความเข้าใจโครงสร้างของสังคม มีส่วนช่วยในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ในการใช้สื่อแทนความหมายหรือการสร้างภาพตัวแทนจากสิ่งต่าง ๆ ที่ศิลปินหยิบยกมาใช้ในงานศิลปะของตนเอง

เพื่อที่จะสื่อความหมายหรือเล่าเรื่องราวจากความคิดของตนเองเป็นภาพเขียนหรืองานศิลปะในแขนงต่าง ๆ เพื่อให้คนดูเข้าใจและสื่อความหมายของผลงานนั้น ๆ

3) ทฤษฎีมนุษยนิยม (humanistic theory) มีพื้นฐานของความเป็นมนุษย์เป็นส่วนสำคัญ ทฤษฎีการเรียนรู้ของมาสโลว์ มีแนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีนี้ คือ มนุษย์ทุกคนมีความต้องการพื้นฐานตามธรรมชาติ มนุษย์ต้องการที่จะรู้จักตนเองและพัฒนาตนเอง มาสโลว์แบ่งความต้องการของมนุษย์ไว้ คือ ความต้องการทางกายภาพ ความต้องการความมั่นคงและปลอดภัย ความต้องการความรักและเป็นที่ยอมรับ ความต้องการการได้รับการยกย่องจากผู้อื่น ความต้องการในการเข้าใจและรู้จักตนเอง มนุษย์มีความต้องการที่หลากหลายบางครั้งอาจจะเป็นแรงจูงใจในการขับเคลื่อนชีวิต ผลงานศิลปะจึงเป็นตัวสะท้อนบ่งบอกความต้องการของตนเองหรือของสังคมที่ได้มีประสบการณ์และการถูกหล่อหลอมจากการใช้ชีวิตในอดีตถึงปัจจุบัน ซึ่งความต้องการเหล่านั้นก็ยังคงเป็นพลังในการขับเคลื่อนชีวิตของคนในสังคม และเป็นพลังส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะต่าง ๆ มากมาย

3.1.2.2 การศึกษาผลงานศิลปะ เพื่อเป็นแนวทางและรูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงาน จากผลงานจิตรกรรมของศิลปินที่มีชื่อเสียงทั้งในและต่างประเทศ ที่มีลักษณะของการสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยต้องการนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ในเชิงเทคนิคและลักษณะรูปแบบของการสร้างสรรค์ ซึ่งประเด็นที่นำมาวิเคราะห์ผลงานประกอบไปด้วย เนื้อหาเรื่องราว แนวความคิด รูปแบบเทคนิค และองค์ประกอบศิลป์ ศิลปินที่ผู้วิจัยนำผลงานมาวิเคราะห์มีดังต่อไปนี้

- 1) ซัลวาดอร์ ดาลี ผลงานที่นำมาวิเคราะห์ มีทั้งสิ้นจำนวน 2 ชิ้น
- 2) แอนดี้ วอร์ฮอล ผลงานที่นำมาวิเคราะห์ มีทั้งสิ้นจำนวน 1 ชิ้น
- 3) ประทีป คชบัว ผลงานที่นำมาวิเคราะห์ มีทั้งสิ้นจำนวน 3 ชิ้น

ผู้วิจัยได้ใช้ทั้งทฤษฎีและการวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อนำเสนอให้เห็นถึงการบริโภคในสังคมปัจจุบัน ที่บริโภคอาหารเน้นความสะดวก รวดเร็วในการรับประทาน เลือกความสะดวกตัว แข่งกับเวลาที่มีอยู่อย่างจำกัด ซึ่งอาจเกิดพิษภัย และอันตรายจากการบริโภคอาหาร ถ้าการรับประทานอาหารนั้นไม่ได้คำนึงถึงความสะอาด สุขลักษณะ และคุณประโยชน์ต่อการบริโภคอย่างแท้จริง ผู้วิจัยได้นำแนวทางทางการใช้ทฤษฎีและการวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินมาผสมผสานให้เกิดสุนทรียะทางด้านศิลปะจนเกิดเป็นผลงานการสร้างสรรค์เฉพาะตน

3.2 แผนดำเนินการสร้างสรรค์ผลงาน

นำข้อมูลทั้งหมดที่ได้จากการศึกษาและวิเคราะห์มาเชื่อมโยงเข้าด้วยกันเพื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นแบบร่าง เป็นการใช้อารมณ์ ความรู้สึก การรับรู้ของตัวผู้วิจัยที่ได้พบเจอและอยู่ในสังคมการบริโภคในปัจจุบัน ที่คนส่วนใหญ่มักจะเลือกรับประทานที่หาซื้อได้ง่าย สะดวก รวดเร็ว และไม่ต้องเสียเวลาในการประกอบอาหารเอง โดยนำแง่มุม มาเป็นสัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย และใช้สัญลักษณ์อื่น ๆ แทนสิ่งปนเปื้อนในอาหาร ความอันตราย ความน่ากลัว ที่อยู่ในอาหาร รวมทั้งมีการนำภาพตนเองเป็นสัญลักษณ์แทนผู้คนในสังคมที่รับประทานโดยไม่ได้คำนึงถึงอันตรายที่จะเกิดจากการรับประทาน

อาหาร เมื่อได้แบบร่างแล้วจึงนำมาคัดเลือกมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจริง ด้วยเทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ โดยแบ่งขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานดังต่อไปนี้

3.2.1 การสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยได้กำหนดแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อให้เกิดความชัดเจนในเนื้อหา แนวคิด รูปแบบ และองค์ประกอบทางศิลปะ นำไปสู่กระบวนการในการแสดงคุณค่าทางความคิด และความงามของผลงานสร้างสรรค์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

เนื้อหา เป็นข้อมูล รายละเอียด ใจความ สำคัญของผลงานสร้างสรรค์ที่ต้องการจะนำเสนอให้ผู้ชมผลงานรับทราบ

แนวคิด เป็นความคิดสำคัญที่ต้องการสื่อออกมาในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งเป็นแนวในการผูกเรื่องหรือความคิดอื่น ๆ ที่สอดแทรกอยู่ในผลงานสร้างสรรค์ เป็นการกล่าวถึงผลงานสร้างสรรค์โดยใช้ความรู้สึก ทศนคติ แง่คิด ความรู้และประสบการณ์

รูปแบบ เป็นวิธีการถ่ายทอดแนวคิดในผลงานสร้างสรรค์ ลักษณะการถ่ายทอดแนวคิดในงานวิจัยครั้งนี้จะเป็นการถ่ายทอดงานจิตรกรรม ในรูปแบบเหนือจริง (surrealism)

องค์ประกอบทางศิลปะ เกิดจากการเอาส่วนประกอบของศิลปะ เช่น จุด เส้น รูปร่าง ขนาด สัดส่วน น้ำหนัก แสง เงา ลักษณะพื้นผิว ที่ว่าง และสี มาจัดวางรวมกันอย่างสอดคล้องกลมกลืน และมีความหมายเกิดรูปร่างหรือรูปแบบต่าง ๆ อันเด่นชัด ถ่ายทอดลงในชิ้นงานหรือผลงาน เพื่อให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณค่า

ในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัย ได้สร้างสรรค์ผลงานทั้งหมด 3 ชุด รวม 8 ชิ้นงาน ดังนี้

1) ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 “**แกงถุงของคนเร่งรีบ**” ผลงานชุดนี้ต้องการสื่อให้เห็นถึงความเร่งรีบของคนในสังคม ที่ใช้เวลาส่วนใหญ่ในการทำงานหาเลี้ยงชีพ จนไม่มีเวลาในการประกอบอาหารเอง การบริโภคอาหารจึงต้องซื้อจากแหล่งขายอาหารต่าง ๆ ซึ่งจะใช้แกงถุงเป็นสัญลักษณ์แทนความเร่งรีบ รวมทั้งใช้สัญลักษณ์อื่น ๆ ที่แฝงอยู่ในแกงถุงแทนสิ่งปนเปื้อนที่แฝงอยู่ในอาหาร ทำให้เกิดอันตรายต่อคนที่รับประทานอาหารโดยไม่ระมัดระวัง ผลงานชุดนี้ได้สร้างแบบร่าง จำนวน 17 ชิ้น คัดเลือกโดย 1. ศาสตราจารย์วิโชค มุกตมณี 2. ศาสตราจารย์ ดร.สมพร จุรี 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยพจน์ หวลมานพ เพื่อสร้างเป็นผลงานจริงด้วยเทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ จำนวน 3 ชิ้น นำข้อเสนอและคำแนะนำไปพัฒนาต่อยอดสร้างสรรค์ผลงานชุดที่ 2 ต่อไป

2) ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 2 “**แกงถุงผลิตซ้ำ**” ผลงานชุดนี้ต้องการสื่อให้เห็นถึงการหาซื้ออาหารที่ง่ายและสะดวกในปัจจุบัน จะเห็นจากแหล่งขายอาหารที่มีมากขึ้น การทำอาหารหรือผลิตอาหารออกมาเป็นจำนวนมาก ๆ ทำให้ผู้บริโภคสามารถเลือกซื้ออาหารได้หลากหลาย โดยยังคงใช้แกงถุงเป็นสัญลักษณ์ของความเร่งรีบของคนในสังคม ที่ใช้เวลาส่วนใหญ่ในการทำงานหาเลี้ยงชีพ รวมทั้งยังคงใช้สัญลักษณ์อื่น ๆ ที่แฝงอยู่ในแกงถุงแทนสิ่งปนเปื้อนที่แฝงอยู่ในอาหาร แต่จะมีลักษณะของการผลิตซ้ำ ๆ หรือมีแกงถุงเป็นจำนวนมากในผลงาน ทำให้เกิดลักษณะที่บ่งบอกถึงการผลิตซ้ำ ๆ จำนวนมากและการรับประทานแบบเดิมเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ โดยไม่คำนึงถึงอันตรายที่แฝงมากับการรับประทานอาหาร ผลงานชุดนี้ได้สร้างแบบร่าง จำนวน 11 ชิ้น คัดเลือกโดย 1. ศาสตราจารย์ ดร.สมพร จุรี 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยพจน์ หวลมานพ 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สกลธ์ ภู่งามดี

เพื่อสร้างเป็นผลงานจริงด้วยเทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ จำนวน 2 ชิ้น นำข้อเสนอและคำแนะนำไปพัฒนาต่อยอดสร้างสรรค์ผลงานชุดที่ 3 ต่อไป

3) ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 3 “อาหารกับชีวิต” ผลงานชุดนี้ต้องการสื่อให้เห็นถึงอันตรายที่แฝงมากับการบริโภคอาหาร ซึ่งใช้ภาพบุคคลเป็นสัญลักษณ์แทนคนในสังคมที่บริโภคอาหารโดยไม่ระมัดระวังต่ออันตรายที่จะเกิดขึ้น ผู้วิจัยจะสร้างสรรค์ผลงานจากอาหารที่คนนิยมรับประทานหรืออาหารที่รับประทานไม่หมดให้มีลักษณะของความน่ากลัว ความอันตราย ผลงานชุดนี้ได้สร้างแบบร่าง จำนวน 21 ชิ้น คัดเลือกโดย 1. ศาสตราจารย์ ดร.สมพร ฐรี 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยพจน์ หวลมานพ 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สกล ภู่งามดี เพื่อสร้างเป็นผลงานจริงด้วยเทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ จำนวน 3 ชิ้น

3.2.2 การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนา หลังจากผู้วิจัยได้แบบร่างโดยการคัดเลือกจากผู้เชี่ยวชาญ และลงมือสร้างผลงานจริง ได้ทำการวิเคราะห์ผลงานเพื่อพัฒนาผลงานสร้างสรรค์แต่ละชุด โดยมีการวิเคราะห์เนื้อหา แนวคิด รูปแบบ และองค์ประกอบทางศิลปะ ซึ่งแยกเป็นรูปทรง สี น้ำหนัก และจุดเด่น ผลการวิเคราะห์จะนำไปใช้ในการพัฒนาผลงานในแต่ละชุดให้เกิดการสร้างสรรค์ที่มีความสมบูรณ์ และเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

3.3 สรุป

การดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานชุด “พฤติกรรมกรรมการบริโภคอาหารในสังคมไทย” โดยการศึกษาจากข้อมูลที่เป็นหนังสือ เอกสาร สื่อทางอินเทอร์เน็ต งานวิจัย และการลงพื้นที่สำรวจพฤติกรรมของคนในสังคม นำมารวบรวมให้ตกผลึกความคิดและนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน เกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์ 3 ชุดผลงาน ชุดที่ 1 “แกงถุงของคนเร่ร่อน” มีจำนวน 3 ชิ้น ชุดที่ 2 “แกงถุงผลิตซ้ำ” มีจำนวน 2 ชิ้น ชุดที่ 3 “อาหารกับชีวิต” มีจำนวน 3 ชิ้น รวมทั้งหมด 8 ชิ้น การสร้างสรรค์ผลงานต้องการสะท้อนสังคมในการบริโภคอาหาร ซึ่งได้พัฒนาแตกต่างจากการบริโภคในอดีตไปอย่างมาก ความเจริญที่เพิ่มขึ้นนี้ได้ก่อให้เกิดการบริโภคที่เปลี่ยนไป อาหารที่ดูภายนอกมีรูปลักษณ์ สี สัน น่ารับประทานนั้น อาจมีสิ่งที่เป็นอันตรายที่ไม่สามารถมองเห็นได้ และได้สื่อความหมายในผลงานสร้างสรรค์ด้วยสัญลักษณ์ต่าง ๆ เช่น แกงถุง เป็นสัญลักษณ์แทนอาหารที่ง่าย สะดวก รวดเร็ว ต่อการรับประทาน ไม่ต้องประกอบอาหารเอง อุลตราแมน, ก๊อตซิลล่า เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายแทนสารพิษ สารปนเปื้อนในอาหาร แสดงถึงการต่อสู้ การทำลาย และความอันตรายที่จะเกิดตามมา ตุ๊กตาทหารพลาสติก เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายแทน สารพิษ สารปนเปื้อนในอาหาร แสดงถึงการต่อสู้ การทำลาย และความอันตรายที่จะเกิดตามมา เป็นต้น ผู้วิจัยได้ใช้ เส้น สี น้ำหนัก รูปทรง มาหลอมรวมเข้าด้วยกันจนเกิดเป็นงานจิตรกรรมนี้ขึ้นมา สะท้อนแนวความคิดเกี่ยวกับผลงานศิลปะ รูปแบบผลงานที่ใช้ เพื่อให้ตระหนักถึงบริบททางสังคมร่วมสมัยทางการบริโภคอาหาร จึงใช้ศิลปะแบบเหนือจริง (Surrealism) เพราะศิลปะแนวนี้จะถ่ายทอดเรื่องราวเหนือธรรมชาติ จินตนาการเป็น

ส่วนสำคัญของการแสดงออก สามารถถ่ายทอดเรื่องราวความเป็นจริงในสังคมสู่การสร้างสรรค์ผลงานที่ สะท้อนภาพและข้อมูลได้เด่นชัด ทำให้ผู้เสพผลงานศิลปะเข้าถึงสิ่งที่ต้องการจะสื่อได้อย่างชัดเจน



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงาน

การวิจัยสร้างสรรค์ผลงานชุด พฤติกรรมการบริโภคอาหารของสังคมไทย เป็นงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ที่แสดงถึงเนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับพิษภัยจากการบริโภคอาหารของคนในสังคมปัจจุบัน ต้องการสะท้อนให้เห็นถึงการบริโภคอาหารกับสารปนเปื้อน ผ่านผลงานจิตรกรรม 2 มิติ เทคนิคสีน้ำมัน บนผ้าใบ รูปแบบเหนือจริง (Surrealism) ทั้งหมด 3 ชุด 8 ชิ้นงาน โดยผู้วิจัยแบ่ง การวิเคราะห์ข้อมูล และการสร้างสรรค์งานได้ดังต่อไปนี้

4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.2 การสร้างสรรค์ผลงาน

4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยแบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลที่ใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานออกเป็น 4 ส่วน คือ 1) ข้อมูลจากการลงพื้นที่ 2) แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน 3) ผลงานศิลปะที่เป็นแรงบันดาลใจ 4) ทฤษฎีทางศิลปะที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน มีรายละเอียดทั้งหมดดังนี้

4.1.1 ข้อมูลจากการลงพื้นที่ ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ในสถานที่ที่เป็นแหล่งขายอาหารที่เป็นที่นิยมของคนในสังคม โดยได้เข้าไปสังเกตคนในสังคมและสุ่มสอบถามข้อมูลผู้ใช้บริการและซื้ออาหารจากแหล่งค้าขายอาหารต่างๆ บริเวณกรุงเทพมหานครและจังหวัดปทุมธานี ได้แก่ ตลาด ห้างสรรพสินค้า ร้านอาหาร และร้านค้าแผงลอย สรุปข้อมูลได้ดังนี้

เหตุผลที่เลือกซื้อหรือเลือกรับประทานอาหารนอกบ้าน สรุปได้ว่า เลือกซื้อและรับประทานอาหารนอกบ้านเพราะความสะดวกและรวดเร็วในการรับประทาน เนื่องจากไม่ต้องยุ่งยากในการซื้อวัตถุดิบและลงมือทำอาหาร ก็สามารถเลือกรับประทานอาหารที่ถูกใจได้โดยมีอาหารให้เลือกสรรหลายชนิด นอกจากนี้บางคนให้เหตุผลว่าต้องเร่งรีบกับเวลา เพราะทำงานมาเหนื่อยต้องการการพักผ่อนจึงไม่อยากเสียเวลาในการประกอบอาหาร

อาหารที่เลือกซื้อ มีความสะอาด ปลอดภัย และถูกสุขลักษณะหรือไม่ สรุปได้ว่า โดยส่วนใหญ่เลือกซื้อหรือรับประทานจากลักษณะของร้านที่ดูสะอาด รูปลักษณ์ของอาหารที่ดูน่ารับประทาน และรสชาติของอาหาร โดยไม่ทราบว่ามีวัตถุดิบหรือขั้นตอนที่ใช้ในการประกอบอาหารนั้นๆ มีความสะอาดและปลอดภัยหรือไม่

อาหารประเภทใดที่เลือกซื้อและรับประทานเป็นประจำ สรุปได้ว่า ตอบมากที่สุดคือ อาหารที่ใส่ถุงขาย อาหารตามสั่ง อาหารฟาสต์ฟู้ด อาหารสำเร็จรูปที่นำมาอุ่นในเตาไมโครเวฟ และอื่น ๆ เช่น บะหมี่กึ่งสำเร็จรูป อาหารกระป๋อง เป็นต้น

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้เลือกซื้ออาหารจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อให้เห็นวัตถุดิบจริงที่ใช้ในการประกอบอาหาร เข้าถึงข้อมูลที่แท้จริงของพฤติกรรมการบริโภคในสังคม

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยได้สรุปพฤติกรรมของผู้บริโภค แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1) พฤติกรรมด้านการบริโภคอาหาร ผู้บริโภคเลือกรับประทานอาหารที่ดูจากรูปลักษณ์ของอาหารเป็นอันดับแรก นอกจากนี้ยังดูถึงความสะอาดของร้านที่ขายอาหารทั้งบริเวณรอบ ๆ ร้าน และบริเวณภายในร้าน โดยเลือกร้านที่ดูสะอาด และถ้าผู้บริโภคเคยรับประทานร้านใดแล้วมีรสชาติดี ถูกปาก ก็มักจะเลือกซื้อร้านเดิมซ้ำ ๆ อาหารที่ผู้บริโภคมักเลือกซื้อคือ อาหารที่ใส่ถุงขาย อาหารตามสั่ง อาหารฟาสต์ฟู้ด อาหารสำเร็จรูปที่นำมาอุ่นในเตาไมโครเวฟ และอื่น ๆ เช่น บะหมี่กึ่งสำเร็จรูป อาหารกระป๋อง เป็นต้น

2) พฤติกรรมด้านสังคม ปัจจัยที่ส่งผลให้ผู้บริโภคเลือกซื้ออาหารนอกบ้านหรือเลือกรับประทานอาหารนอกบ้านคือ ปัจจัยทางด้านเวลา เพราะเหตุผลทางด้านสังคมที่คนทั้งผู้หญิง และผู้ชายต้องออกไปทำงานนอกบ้านเพื่อเศรษฐกิจของครอบครัว ทำให้เวลาส่วนใหญ่จะทุ่มเทกับการทำงาน จึงไม่มีเวลาที่จะประกอบอาหารรับประทานเอง และต้องการที่จะพักผ่อนหลังจากการทำงาน และคิดว่าการประกอบอาหารที่บ้านทำให้เสียเวลาในการพักผ่อนหลังเลิกงาน

4.1.2 แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาพฤติกรรมการบริโภคของคนไทยในปัจจุบัน จากหนังสือ งานวิจัย รวมทั้งการลงพื้นที่เพื่อสังเกตและสัมภาษณ์ผู้บริโภค ซึ่งจะเห็นว่าพฤติกรรมการบริโภคของคนไทยในปัจจุบัน มีวิถีชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไปจากอดีต จากการใช้ชีวิตที่เน้นการทำงานเพื่อให้ครอบครัวมีรายได้ที่ดี ดังนั้นเวลาของชีวิตส่วนใหญ่คือการทำงาน ซึ่งจะต้องแข่งขันกับเวลา เน้นที่ความสะดวกรวดเร็วในการรับประทานอาหาร จึงทำให้คนในปัจจุบัน ส่วนใหญ่เลือกรับประทานอาหารที่ไม่เสียเวลาในการประกอบอาหารเอง เพราะคิดว่าเสียเวลา รวมทั้งการมีเทคโนโลยีที่ทันสมัย สามารถสั่งอาหารได้อย่างรวดเร็ว หรือรับประทานสำเร็จโดยไม่ต้องประกอบอาหารเอง เช่น อาหารแช่แข็ง อาหารกึ่งสำเร็จรูป อาหารตามสั่ง อาหารปรุงสำเร็จ อาหารฟาสต์ฟู้ด เป็นต้น ทั้งนี้จะได้ความสะดวกและรวดเร็วต่อวิถีการใช้ชีวิตปัจจุบันของคนทำงาน ในอาหารที่รับประทานนั้น แม้จะมีรสชาติของอาหารที่อร่อย หน้าตาอาหารที่น่ารับประทาน แต่สิ่งที่ผู้บริโภคมองข้ามไปนั้นคือคุณค่าทางอาหาร คุณภาพของอาหาร วัตถุดิบที่ใช้ อาจมีการปนเปื้อนของสารพิษ หรือแฝงไปด้วยสิ่งแปลกปลอมที่มาพร้อมกับอาหาร ทำให้อาหารที่รับประทานเข้าไปนั้นเป็นอันตรายต่อผู้รับประทาน ซึ่งสะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตและสภาพแวดล้อมของคนไทยในปัจจุบัน ผู้วิจัยจึงเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม ให้ตระหนักถึงการบริโภคอาหารอย่างระมัดระวังต่อสารปนเปื้อนหรือสิ่งแปลกปลอมที่มาพร้อมกับอาหาร

4.1.3 ผลงานศิลปะที่เป็นแรงบันดาลใจ ผู้วิจัยได้คัดเลือกแบบเจาะจงกลุ่มตัวอย่างผลงานของศิลปินที่เป็นแรงบันดาลใจ นำมาวิเคราะห์ซึ่งจะทำให้ได้ข้อมูลของกระบวนการคิดและการทำงานสร้างสรรค์ของศิลปิน เพื่อนำองค์ความรู้ที่ได้จากการวิเคราะห์ผลงานมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัย โดยการเชื่อมโยงข้อมูลทั้งเนื้อหาเรื่องราว แนวความคิด รูปแบบ และ

องค์ประกอบทางศิลปะเข้าด้วยกัน จนทำให้เกิดผลงานสร้างสรรค์อันเป็นเอกลักษณ์ของตัวผู้วิจัยเอง โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกผลงานของ ศิลปินที่นำมาวิเคราะห์ทั้งหมด 3 ท่าน ดังนี้

- 1) ผลงานของซัลวาดอร์ ดาลี จำนวน 2 ชิ้น
- 2) ผลงานของแอนดี้ วอร์ฮอล จำนวน 1 ชิ้น
- 3) ผลงานของประทีป คชบัว จำนวน 3 ชิ้น

รวมเป็นผลงานที่นำมาวิเคราะห์จำนวนทั้งสิ้น 6 ชิ้น ซึ่งที่มาของผลงานที่นำมาวิเคราะห์ทั้งหมดได้นำมาจาก การสืบค้นจากฐานข้อมูลในอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้เลือกผลงานด้วยตัวผู้วิจัยเอง รูปแบบของการวิเคราะห์ผลงาน ของศิลปินผู้วิจัยมีหลักการวิเคราะห์ตามหัวข้อดังต่อไปนี้

(1) **ด้านเนื้อหาเรื่องราว** เป็นการวิเคราะห์เนื้อหาเรื่องราวที่ศิลปินต้องการนำเสนอในผลงานแต่ละชิ้น ว่าตัวศิลปินต้องการจะบอกเล่าถึงสิ่งใด เช่น การเมือง สังคม ศาสนา ปรัชญาความเชื่อ หรือ สภาพการณ์ของโลกในยุคสมัยของตัวศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงาน

(2) **แนวความคิด** เป็นการวิเคราะห์ทัศนคติในการแสดงออกที่ตัวศิลปินต้องการนำเสนอ เป็นการกำหนดแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งเกิดมาจาก ประสบการณ์ ความรู้ ความรู้สึก ความเข้าใจในบริบทของสิ่งต่างๆ เชื่อมโยงเข้าด้วยกันจนปรากฏเป็นมโนภาพที่อยู่ใใจ แล้วศิลปินก็นำมโนภาพนั้นสร้างสรรค์ออกมาให้เป็นรูปธรรมโดยผ่านการสร้างสรรค์ด้วยงานศิลปะในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง

(3) **ด้านรูปแบบ** เป็นการวิเคราะห์ถึงรูปแบบผลงานของศิลปินว่ามีรูปแบบของงาน อยู่ในลักษณะใดซึ่งเป็นประเภทของงานศิลปะในรูปแบบต่างๆ เช่น รูปแบบเหมือนจริง รูปแบบเหนือจริง รูปแบบนามธรรม รูปแบบอุดมคติแบบไทย เป็นต้น

(4) **ด้านองค์ประกอบทางศิลปะ** เป็นการวิเคราะห์ทัศนธาตุในผลงานการสร้างสรรค์ของศิลปิน เป็นการประเมินคุณค่าตามหลักทฤษฎีทางศิลปะและการจัดองค์ประกอบในผลงาน

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการวิเคราะห์ผลงานศิลปินที่ได้ มาสรุปในรูปแบบของพรรณนาโวหารซึ่งจะใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัยต่อไป รายละเอียดผลงานที่นำมาวิเคราะห์ทั้งหมดมีดังนี้

1) ผลงานของซัลวาดอร์ ดาลี



ภาพที่ 4.1 ผลงานของซัลวาดอร์ ดาลี ชั้นที่ 1

The Accommodations of Desires ขนาด 22x35 เซนติเมตร เทคนิค สีน้ำมันบนกระดาษ ปีที่สร้าง ค.ศ.1929

(1) เนื้อหาเรื่องราว เป็นอัญมณีขนาดเล็กที่เกี่ยวข้องกับความวิตกกังวลทางเพศของดาลีเกี่ยวกับเรื่องรัก ๆ ใคร่ ๆ กับผู้หญิงที่อายุมากกว่าและแต่งงานแล้ว ผู้หญิงคนนี้ชื่อกาล่าและภรรยาของกวีเซอร์เรียมิลิสต์พอลเอลูอาร์ดกลายเป็นรำพึงและคู่ชีวิตของดาลี ในภาพนี้ดาลีวาดไว้หลังจากเดินเล่นคนเดียวกับกาล่า เขาได้รวมก้อนกรวดที่ขยายใหญ่ขึ้นเจ็ดก้อนซึ่งเขาจินตนาการถึงสิ่งที่รออยู่ข้างหน้าเขา: "หัวสิงโต" ที่น่ากลัว (ไม่ใช่ "รองรับ" กับ "ความปรารถนา" ของเขาเป็นชื่อ ของภาพวาดที่แสดงให้เห็นอย่างชัดเจน) เช่นเดียวกับปลาทุและฝูงมด (สัญลักษณ์ของการสลายตัว) นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นถึงภาพขณะต่างๆ (หนึ่งในรูปศีรษะของผู้หญิง) และรูปสามร่างที่กอดกันอยู่บนแท่น ดาลีไม่ได้วาดภาพหัวสิงโต แต่ตัดออกจากสิ่งที่ต้องเป็นหนังสือเด็กที่มีภาพประกอบซึ่งเข้ากับสไตล์ที่มีรายละเอียดของตัวเองอย่างมีเล่ห์เหลี่ยม

(2) แนวความคิด ศิลปินใช้รูปทรงของก้อนกรวดทั้ง7ก้อน โดยสร้างรูปทรงของก้อนกรวดให้มีขนาดใหญ่ผิดแปลกไปจากธรรมชาติ โดยมีรูปภาพคนและสัตว์ต่างๆเพื่อเป็นสัญลักษณ์ในการสื่อความหมายของภาพด้วย

(3) รูปแบบ ผลงานชิ้นนี้ถือเป็นจิตรกรรมในรูปแบบเหนือจริง เป็นการนำเนื้อหา เรื่องราว สังคมที่ศิลปินพบเจอ หรือรู้สึกในช่วงเวลานั้นมาผสมผสานเข้ากับศิลปะเหนือจริง มีการใช้รูปลักษณะของคน สิงโต มด ปลาทุ มาผสมรวมเข้าด้วยกันเพื่อแทนค่าสื่อสัญลักษณ์ตามที่ศิลปินนั้นต้องการ โดยแสดงออกในลักษณะที่เหนือจริง

(4) **องค์ประกอบทางศิลปะ** การวางองค์ประกอบแบบที่เรียงต่อกันและมีการสร้างภาพด้วยน้ำหนักแสงเงาแบบเหมือนจริง ศิลปินได้แสดงจุดเด่นของภาพด้วยการขยายขนาดของรูปทรงเพื่อเป็นการสร้างจุดสนใจ และใช้สีขาวเพื่อสร้างจุดเด่นของภาพ



ภาพที่ 4.2 ผลงานของซัลวาดอร์ ดาลี ชั้นที่ 2

The Enigma of Hitler ขนาด 51.2x79.3 เซนติเมตร เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ
ปีที่สร้าง ค.ศ.1938

(1) **เนื้อหาเรื่องราว** เป็นผลงานจิตรกรรมที่ดาลีได้นำประเด็นเรื่องโทรศัพท์ และร่ม ซึ่งใช้สื่อสารเชิงสัญลักษณ์เรื่องการเจรจาต่อรองที่ล้มเหลวระหว่างเนวิลล์ แชมเบอร์เลน (Neville Chamberlain, ค.ศ. 1869 – ค.ศ. 1940) และอดอล์ฟ ฮิตเลอร์ (Adolf Hitler, ค.ศ. 1889 – 1945) ในความพยายามที่จะหลีกเลี่ยงไม่ให้เกิดสงครามช่วงวิกฤติมิวนิค โดยเนื้อหาของภาพสื่อถึงการเจรจาต่อรองระหว่าง สหราชอาณาจักร และเยอรมันในขณะนั้นซึ่งโทรศัพท์ได้เข้ามามีบทบาท

(2) **แนวความคิด** ศิลปินใช้รูปทรงของเครื่องรับโทรศัพท์ รูปทรงที่มีขนาดใหญ่ผิดแปลกไปจากธรรมชาติโดยมีรูปภาพขนาดเล็กของจอมเผด็จการแห่งเยอรมนี วางอยู่บนจาน การให้สีโทนเข้มบรรยายถึงความรู้สึกว่าจะมีเหตุร้ายเกิดขึ้นในช่วงเวลานั้น “เครื่องรับโทรศัพท์” สื่อถึงแสงสว่างหรือทางออกที่จะเกิดขึ้นหลังจากยุโรปต้องประสบภัยคุกคามแห่งสงคราม ร่มสีเบาบางมากที่ดูเหมือนไร้ตัวตนแขวนอยู่บนกิ่งไม้เป็นภาพแทนของแชมเบอร์เลน นายกรัฐมนตรีแห่งสหราชอาณาจักร เป็นการสื่อความหมายของภาพด้วยการใช้สัญลักษณ์ที่ศิลปินสร้างขึ้น

(3) **รูปแบบ** ผลงานชิ้นนี้ถือเป็นจิตรกรรมในรูปแบบเหมือนจริง เป็นการนำเนื้อหา เรื่องราวสังคมที่ศิลปินพบเจอ หรือรู้สึกในช่วงเวลานั้นมาผสมผสานเข้ากับศิลปะเหมือนจริง มีการใช้รูปลักษณ์

ของคน โทรศัพท์ งาน รม รูปภาพ มาผสมรวมเข้าด้วยกันเพื่อแทนค่าสื่อสัญลักษณ์ตามที่ศิลปินนั้นต้องการ โดยแสดงออกในลักษณะที่เหนือจริง

(4) องค์ประกอบทางศิลปะ การวางองค์ประกอบของภาพนั้น ศิลปินได้แสดงจุดเด่นของภาพอยู่ตรงกึ่งกลาง มีการขยายขนาดของรูปทรงเพื่อเป็นการสร้างจุดสนใจ และใช้สีดำเพื่อสร้างจุดเด่นของภาพ

จากการศึกษาและวิเคราะห์ผลงานของซัลวาดอร์ ดาลี ผู้วิจัยได้นำการใช้รูปทรงของซัลวาดอร์ ดาลี มาปรับใช้กับการสร้างสรรค์ผลงานคือ การสร้างรูปทรงที่มีขนาดแตกต่างกัน การย่อขยายภาพซึ่งอาจมีขนาดที่ผิดไปจากปกติ นอกจากนี้ยังใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายและการวางองค์ประกอบของภาพในผลงานของผู้วิจัยเช่นเดียวกับผลงานของซัลวาดอร์ ดาลี

2) ผลงานของแอนดี้ วอร์ฮอล



ภาพที่ 4.3 ผลงานของแอนดี้ วอร์ฮอล

Campbell's Soup Cans ขนาด 50.8 x 40.64 เซนติเมตร เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ
ปีที่สร้าง ค.ศ. 1962

(1) เนื้อหาเรื่องราว ภายในภาพแสดงซุ้บกระป๋องจำนวน 32 กระป๋อง ซึ่งมีรสชาติ ต่าง ๆ เช่น รสไก่ รสหัวหอม รสเนยแข็ง รสมะเขือเทศ ฯลฯ รวมทั้งสิ้น 28 รสให้เลือก ถูกนำมาวางเรียงกันเป็นแถวอย่างมีระเบียบเหมือนตามร้านซุ้บเปอร์มาร์เก็ต ซุ้บกระป๋องยี่ห้อแคมป์เบลเป็นอาหารสำเร็จรูปที่ง่ายต่อการบริโภค เพียงแค่เปิดกระป๋องและอุ่นก็สามารถรับประทานได้ภายใน 5 นาที ต่างจากการทานอาหารในรูปแบบเดิมที่ต้องใช้เวลาหุงต้มนานอย่างน้อย 60 นาที แต่ใช้เวลารับประทานเพียง 15 นาที นอกจากนี้อาหารสำเร็จรูปก็เป็นนวัตกรรมใหม่ในขณะนั้น ประชาชนทั่วไปในยุคนั้นรวมถึงตัวของศิลปินเองก็ได้นิยมบริโภคอาหารสำเร็จรูปเหล่านี้

(2) **แนวความคิด** ศิลปินได้สร้างผลงานจิตรกรรมรูปซูปกระป๋องจำนวน 32 กระป๋อง แสดงถึงเรื่องของการผลิตในระบบอุตสาหกรรมที่สามารถผลิตได้อย่างไม่มีจำนวนจำกัด และมีให้เลือกได้หลากหลาย นอกจากนี้ยังแสดงถึงเรื่องวัฒนธรรมการบริโภคอย่างง่าย ๆ ของคนในยุคนั้น

(3) **รูปแบบ** ผลงานชิ้นนี้ถือเป็นผลงานจิตรกรรมที่มีการสื่อความหมายของภาพด้วยการใช้สัญลักษณ์ที่ศิลปินสร้างขึ้นในรูปแบบของการทำซ้ำเป็นจำนวนมาก

(4) **องค์ประกอบทางศิลปะ** มีการสร้างความเป็นเอกภาพด้วยการซ้ำ เป็นการซ้ำของรูปทรงที่เหมือนกันและมีระยะห่างระหว่างหน่วยเท่ากัน

จากการศึกษาและวิเคราะห์ผลงานของแอนดี้ วอร์ฮอล ผู้วิจัยได้นำแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของแอนดี้ วอร์ฮอล ที่สะท้อนสภาพสังคมบริโภคนิยมและวัตถุนิยม และบ่งบอกถึงการผลิตแบบซ้ำ ๆ ได้อย่างไม่มีจำนวนจำกัด มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัย

3) ผลงานของประทีป คชบัว



ภาพที่ 4.4 ผลงานของประทีป คชบัว ชั้นที่ 1

ผืนผ้าซีก ขนาด 165x300 เซนติเมตร เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ
ปีที่สร้าง พ.ศ. 2553

(1) **เนื้อหาเรื่องราว** ศิลปินได้แรงบันดาลใจมาจากความฝัน เป็นความฝันที่มีเนื้อหาเต็ม ๆ ซ้ำ ๆ ไม่สามารถปะติดปะต่อได้ ยากจะอธิบายเป็นคำพูด ศิลปินจึงอธิบายด้วยการเขียนออกมาเป็นรูปที่เขียนในเชิงเนื้อหาเรื่องราวที่มาจากความฝันโดยผ่านรูปภาพที่เป็นสัญลักษณ์ทั้งหมด

(2) **แนวความคิด** ศิลปินได้วาดตนเองที่กำลังนอนหลับ ในภาพประกอบไปด้วยเรื่องราวในความฝันของศิลปิน

(3) **รูปแบบ** ผลงานชิ้นนี้ถือเป็นผลงานจิตรกรรมที่มีรูปแบบเหนือจริง เป็นการนำเสนอหาเรื่องราวความฝันของศิลปิน

(4) **องค์ประกอบทางศิลปะ** การวางองค์ประกอบของภาพนั้น ศิลปินได้แสดงจุดเด่นของภาพอยู่ตรงด้านซ้ายในระยะหน้าของภาพ มีการสร้างความกลมกลืนด้วยบรรยากาศของภาพด้วยสีฟ้า สร้างจุดเด่นด้วยสีส้ม สีเหลือง และสีแดง มีการสร้างระยะของภาพด้วยน้ำหนักเข้มที่อยู่ในระยะหน้า ส่วนระยะหลังของภาพจะใช้น้ำหนักอ่อน



ภาพที่ 4.5 ผลงานของประทีป คชบัว ชิ้นที่ 2

ปากกััดดินถีบ ขนาด 118 x 140 เซนติเมตร เทคนิค สีอะครีลิคบนผ้าใบ
ปีที่สร้าง ค.ศ. 2000

(1) **เนื้อหาเรื่องราว** ศิลปินได้นำแรงบันดาลใจจากภาพสะท้อนเรื่องราวของคนยุค IMF ที่ต้องดิ้นรนต่อสู้เพื่อดำรงชีวิต นายทุนข่มเหงคนจน ความอดอยาก ยาบ้า ผู้ชายกลายเป็นผู้หญิง ความมมงายเพียงเพราะหวังโชคลาภ ชีวิตที่แก่งแย่ง

(2) **แนวความคิด** ศิลปินใช้รูปทรงของผู้ชายมาใส่รองเท้าของผู้หญิง และรูปทรงคล้ายสัตว์ รูปทรงที่ผิดแปลกไปจากธรรมชาติ ทั้งหมดถูกกดอยู่ด้วยมือที่ถือยาบ้าใส่แหวนเพชร เป็นการสื่อความหมายของภาพด้วยการใช้สัญลักษณ์ที่ศิลปินสร้างขึ้น

(3) **รูปแบบ** ผลงานชิ้นนี้ถือเป็นจิตรกรรมในรูปแบบเหนือจริง เป็นการนำเสนอหาเรื่องราวสังคมที่ศิลปินพบเจอ หรือความรู้สึกในช่วงเวลานั้นมาผสมผสานเข้ากับศิลปะเหนือจริงแบบของตะวันตก มีการใช้รูปลักษณ์ ของทั้งคนและสัตว์หลากหลายชนิดมาผสมรวมเข้าด้วยกันเพื่อแทนค่าสื่อสัญลักษณ์ตามที่ศิลปินนั้นต้องการ โดยแสดงออกในลักษณะที่เหนือจริง

(4) **องค์ประกอบทางศิลปะ** การวางองค์ประกอบของภาพนั้น ศิลปินได้แสดงจุดเด่นของภาพอยู่ตรงกึ่งกลาง มีการทับซ้อนของรูปทรงเพื่อให้ภาพมีมิติ มีการสร้างสีส่วนรวมเป็นสีโทนเย็น และสร้างจุดเด่นด้วยการใช้โทนร้อน



ภาพที่ 4.6 ผลงานของประทีป คชบัว ชั้นที่ 3

ช่างทำหลัง ขนาด 105 x 145 เซนติเมตร เทคนิค สีอะคริลิคบนผ้าใบ

ปีที่สร้าง ค.ศ. 2000

(1) **เนื้อหาเรื่องราว** ศิลปินได้นำแรงบันดาลใจจากแม่ ผู้หญิงเพศแม่ที่มักถูกละเลยไร้ความสำคัญ แม่ผู้ให้กำเนิดเป็นได้แต่แค่คนที่อยู่เบื้องหลัง ซึ่งรู้ความต่างของนิสัยลูกแต่ละคน ซึ่งอน เจ้าอารมณ์ คือ รักสวย รักงาม ชน กินจุบางคนพอปีกกล้าขาแข็ง ก็กลับชอบซกฟอกดำทอแม่ให้มีน้ำตาอยู่เสมอ กระนั้นแม่ก็ยังให้ทุกอย่าง แมมีตำราเลี้ยงลูกแบบตัวเอง แม่เป็นผู้หญิงที่ดีที่สุด

(2) **แนวความคิด** ศิลปินใช้รูปทรงของผู้หญิงที่อยู่ตรงกลางภาพเป็นสัญลักษณ์ของแม่ และรูปทรงของสัตว์ที่มีตัวเป็นมนุษย์สัญลักษณ์แทนนิสัยลูกแต่ละคน ซึ่งอน เจ้าอารมณ์ คือ รักสวยรักงาม ชน กินจุ เป็นการสื่อความหมายของภาพด้วยการใช้สัญลักษณ์ที่ศิลปินสร้างขึ้น

(3) **รูปแบบ** ผลงานชิ้นนี้ถือเป็นจิตรกรรมในรูปแบบเหนือจริง เป็นการนำเนื้อหา เรื่องราว สังคมที่ศิลปินพบเจอ หรือรู้สึกในช่วงเวลานั้นมาผสมผสานเข้ากับศิลปะเหนือจริงแบบของตะวันตก มีการใช้รูปลักษณ์ ของทั้งคนและสัตว์หลากหลายชนิดมาผสมรวมเข้าด้วยกันเพื่อแทนค่าสื่อสัญลักษณ์ ตามที่ศิลปินนั้นต้องการ โดยแสดงออกในลักษณะที่เหนือจริง

(4) **องค์ประกอบทางศิลปะ** การวางองค์ประกอบของภาพนั้น ศิลปินได้แสดงจุดเด่นของ ภาพอยู่ตรงกึ่งกลาง มีการทับซ้อนของรูปทรงเพื่อให้ภาพมีมิติ สร้างความสมดุลด้านซ้ายและขวาของ ภาพด้วยสีน้ำเงิน มีการสร้างสีส่วนรวมเป็นสีโทนเย็น และสร้างจุดเด่นด้วยการใช้สีโทนร้อน

จากการศึกษาและวิเคราะห์ผลงานของประทีป คชบัว ผู้วิจัยได้นำเสนอผลงานสร้างสรรค์ด้วย รูปทรงที่เป็นสัญลักษณ์ เพื่อสื่อสารบอกเล่าเรื่องราวความคิด ตลอดจนนำเสนอเรื่องราวที่ประสบพบเจอ ในสังคมผสมผสานจินตนาการความรู้สึกในลักษณะเหนือความจริง เช่นเดียวกับผลงานสร้างสรรค์ของ ประทีป คชบัว และนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบของผู้วิจัยเอง

4.1.4 ทฤษฎีทางศิลปะที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน แนวคิดทฤษฎีทางด้านศิลปะที่ผู้วิจัย นำมาใช้เป็นหลักในการสร้างสรรค์ผลงานประกอบด้วยสามแนวคิดทฤษฎีได้แก่ **1) ทฤษฎีนิยม จินตนาการ (Imaginationalism Theory)** เน้นคุณค่างานศิลปะทางด้านจินตนาการเป็นส่วนสำคัญ ไม่นิยมในสิ่งที่ลอกเลียนแบบ สร้างสรรค์งานศิลปะแบบการแสดงออกและจินตนาการ creative and imagination เน้นในเรื่องจิตใต้สำนึก ประเภทลัทธิเหนือจริง หรือแบบอุดมคติ จินตนาการทางศิลปะ เหล่านี้อาจขึ้นอยู่กับเหตุปัจจัยทางความรู้สึกกับจิตใต้สำนึก และวัฒนธรรมในท้องถิ่นนั้น ๆ การ จินตนาการจึงเป็นส่วนสำคัญในงานสร้างสรรค์ศิลปะ **2) ทฤษฎีสัญวิทยา** มีหลักการคือการอ่านและทำ ความเข้าใจความหมายของสิ่งที่เกิดขึ้นในสังคม ไม่ว่าจะเป็นภาพปรากฏการณ์หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ เกิดขึ้นในสังคม ซึ่งมีความหมายที่ซ่อนอยู่ในหลายระดับชั้น การทำความเข้าใจกับทฤษฎีสัญวิทยา หรือสัญศาสตร์นั้นทำให้ผู้ศึกษาได้ทำความเข้าใจโครงสร้างของสังคม มีส่วนช่วยในการสร้างสรรค์งาน ศิลปะ ในการใช้สื่อแทนความหมายหรือการสร้างภาพตัวแทนจากสิ่งต่าง ๆ ที่ศิลปินหยิบยกมาใช้ในงาน ศิลปะของตนเอง เพื่อที่จะสื่อความหมายหรือเล่าเรื่องราวจากความคิดของตนเองเป็นภาพเขียนหรืองาน ศิลปะในแขนงต่าง ๆ เพื่อให้คนดูเข้าใจและสื่อความหมายของผลงานนั้น ๆ **3) ทฤษฎีมนุษยนิยม (humanistic theory)** มนุษย์ทุกคนมีความต้องการพื้นฐานตามธรรมชาติ มนุษย์ต้องการที่จะรู้จัก ตนเองและพัฒนาตนเอง มาสโลว์แบ่งความต้องการของมนุษย์ไว้ คือ ความต้องการทางกายภาพ ความต้องการความมั่นคงและปลอดภัย ความต้องการความรักและเป็นที่ยอมรับ ความต้องการการได้รับการยกย่องจากผู้อื่น ความต้องการในการเข้าใจและรู้จักตนเอง มนุษย์มีความต้องการที่หลากหลาย บางครั้งอาจจะเป็นแรงจูงใจในการขับเคลื่อนชีวิต ผลงานศิลปะจึงเป็นตัวสะท้อนป่เกิดความต้องการ ของตนเองหรือของสังคมที่ได้มีประสบการณ์และการถูกหล่อหลอมจากการใช้ชีวิตในอดีตถึงปัจจุบัน ซึ่งความต้องการเหล่านั้นก็ยังคงเป็นพลังในการขับเคลื่อนชีวิตของคนในสังคม และเป็นพลังส่วนสำคัญ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะต่าง ๆ มากมาย

จากการศึกษาทฤษฎีทางศิลปะ ได้นำแนวความคิดจากทฤษฎีมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัย โดยเน้นการแสดงออกทางจินตนาการที่ไม่เหมือนใคร ใช้ความรู้สึกและจิตใต้สำนึกสร้างสรรค์ผลงานออกมาในรูปแบบที่เหนือจริง และใช้สื่อแทนความหมายหรือการสร้างภาพตัวแทนจากสิ่งต่าง ๆ ที่หยิบยกมาใช้ในงานศิลปะของผู้วิจัย นอกจากนี้ได้นำความต้องการของมนุษย์มาเป็นตัวสะท้อนของสังคม ที่ได้มีประสบการณ์และการถูกละเลยจากการใช้ชีวิตด้านการบริโภคอาหารมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัย

4.2 การสร้างสรรค์ผลงาน

จากการที่ได้ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลทั้งด้านการลงพื้นที่ เอกสาร วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ผลงานของศิลปิน และทฤษฎีทางศิลปะ ผู้วิจัยได้ใช้ข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์นี้ไปสู่แนวทางในการพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัย ขั้นตอนในการสร้างผลงานผู้วิจัยได้กำหนดแนวทางในการสร้างสรรค์แบ่งเป็น 3 ชุด (ภาพที่ 3.1 กรอบแนวคิดในการดำเนินการวิจัย) ดังนี้

ชุดที่ 1 “แกงถุงของคนเร่งรีบ” เป็นการสร้างสรรค์ผลงาน โดยการสร้างสรรค์แบบร่างจำนวน 17 ภาพ แล้วคัดเลือก โดย ศาสตราจารย์วิโชค มุกตามณี, ศาสตราจารย์ ดร.สมพร ฐรี และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยพจน์ หวลมานพ เพื่อนำมาสร้างเป็นผลงานจริงจำนวน 3 ชิ้น รายละเอียดการสร้างสรรค์ดังนี้

เนื้อหา ความเร่งรีบของคนในสังคม ที่ใช้เวลาส่วนใหญ่ในการทำงานหาเลี้ยงชีพ จนไม่มีเวลาในการประกอบอาหารเอง การบริโภคอาหารจึงต้องซื้อจากแหล่งขายอาหารต่าง ๆ โดยไม่คำนึงถึงอันตรายที่แฝงอยู่ในอาหาร

แนวความคิด เป็นการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย โดยใช้แกงถุงเป็นสัญลักษณ์แทนความเร่งรีบ รวมทั้งใช้สัญลักษณ์อื่น ๆ ที่แฝงอยู่ในแกงถุงแทนสิ่งปนเปื้อนที่แฝงอยู่ในอาหาร ทำให้เกิดอันตรายต่อคนที่รับประทานอาหารโดยไม่ระมัดระวัง

รูปแบบ นำเสนอด้วยภาพที่มีลักษณะเหนือจริง ผิดแปลกไปจากปกติธรรมดา ผ่านเทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ

องค์ประกอบทางศิลปะ มีลักษณะรูปทรงที่มีขนาดแตกต่างกัน ผิดแปลกไปจากธรรมชาติ ใช้สีและน้ำหนักในการสร้างจุดเด่นที่น่าสนใจ

ชุดที่ 2 “แกงถุงผลิตซ้ำ” เป็นสร้างสรรค์ผลงานที่ต่อยอดมาจากชุดที่ 1 เป็นการสร้างสรรค์แบบร่างอีกจำนวน 11 ภาพ คัดเลือกโดย ศาสตราจารย์ ดร.สมพร ฐรี, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สกลธ์ ภู่งามดี และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยพจน์ หวลมานพ เพื่อนำมาสร้างเป็นผลงานจริงจำนวน 2 ชิ้น รายละเอียดการสร้างสรรค์ดังนี้

เนื้อหา สื่อให้เห็นถึงการหาซื้ออาหารที่ง่ายและสะดวกในปัจจุบัน จะเห็นจากแหล่งขายอาหารที่มีมากขึ้น การทำอาหารหรือผลิตอาหารออกมาเป็นจำนวนมาก ๆ ทำให้ผู้บริโภคสามารถเลือกซื้ออาหารได้หลากหลาย

แนวความคิด เป็นการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย ใช้แกงถุงเป็นสัญลักษณ์ของความเร่งรีบของคนในสังคม ที่ใช้เวลาส่วนใหญ่ในการทำงานหาเลี้ยงชีพ รวมทั้งยังคงใช้สัญลักษณ์อื่น ๆ ที่แฝงอยู่ในแกงถุงแทนสิ่งปนเปื้อนที่แฝงอยู่ในอาหาร แต่จะมีลักษณะของการผลิตซ้ำ ๆ หรือมีแกงถุงเป็นจำนวนมากในผลงาน ทำให้เกิดลักษณะที่บ่งบอกถึงการผลิตซ้ำ ๆ จำนวนมากและการรับประทานแบบเดิมเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ โดยไม่คำนึงถึงอันตรายที่แฝงมากับการรับประทานอาหาร

รูปแบบ นำเสนอด้วยภาพที่มีลักษณะเหมือนจริง สะท้อนเรื่องราวของการบริโภค ผ่านเทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ

องค์ประกอบทางศิลปะ มีการจัดวางรูปทรงที่เหมือนกันจำนวนมาก ใช้สีให้เกิดความกลมกลืนใช้น้ำหนักเข้มอ่อนให้ภาพเกิดความน่าสนใจ มีการสร้างจุดเด่นโดยให้ระยะหน้ามีขนาดใหญ่

ชุดที่ 3 “อาหารกับชีวิต” เป็นสร้างสรรค์ผลงานที่ต่อยอดมาจากชุดที่ 2 เป็นการสร้างสรรค์แบบร่างอีกจำนวน 21 ภาพ คัดเลือกโดย ศาสตราจารย์ ดร.สมพร ฐรี, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สกลธ์ ภูงามดี และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยพจน์ หวลมานพ เพื่อนำมาสร้างเป็นผลงานจริงจำนวน 3 ชิ้น รายละเอียดการสร้างสรรค์ดังนี้

เนื้อหา สื่อให้เห็นถึงอันตรายที่แฝงมากับการบริโภคอาหาร

แนวความคิด เป็นการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย ใช้ภาพตัวผู้วิจัยเป็นสัญลักษณ์แทนคนในสังคมที่บริโภคอาหารโดยไม่ระมัดระวังต่ออันตรายที่จะเกิดขึ้น ใช้ภาพอาหารที่คนนิยมรับประทานหรืออาหารที่รับประทานไม่หมดแทนความน่ากลัว ความอันตราย

รูปแบบ นำเสนอด้วยภาพที่มีลักษณะเหมือนจริง โดยนำภาพผู้วิจัยเป็นสัญลักษณ์แทนผู้คนที่ใช้ชีวิตเร่งรีบ บริโภคอาหารที่สะดวก รวดเร็ว ผ่านเทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ

องค์ประกอบทางศิลปะ สร้างจุดสนใจด้วยรูปทรงของภาพ สร้างสีบรรยากาศให้ดูกลมกลืนและลึกกลับ เน้นน้ำหนักเข้ม น้ำหนักอ่อนให้เกิดความน่าสนใจ

ผลงานการสร้างสรรค์ในการวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการบริโภคในสังคมไทย มีผลงานทั้งหมด 3 ชุด เป็นการพัฒนาต่อยอดกันไปตามลำดับของผลงานแต่ละชุด โดยการเอาคำแนะนำและข้อเสนอแนะของอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะมาปรับปรุงสร้างสรรค์ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในผลงานแต่ละชุด เพื่อต้องการสะท้อนให้เห็นถึงบริบทของสังคมบริโภคในปัจจุบัน ผ่านการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัย โดยใช้เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ ถ่ายทอดและสื่อให้เห็นถึงอันตรายที่แฝงมากับอาหารที่บริโภคในปัจจุบัน โดยใช้ศิลปะทางด้านจิตรกรรมเป็นสื่อกลางในการแสดงออก ซึ่งประกอบไปด้วยผลงานสร้างสรรค์ 3 ชุด รวมทั้งสิ้น 8 ชิ้น

4.2.1 ภาพแบบร่าง และผลงานสร้างสรรค์ ชุดที่ 1 “แกงถุงของคนเร่งรีบ”

ผลงานชุดนี้ต้องการสื่อให้เห็นถึงความเร่งรีบของคนในสังคม ที่ใช้เวลาส่วนใหญ่ในการทำงานหาเลี้ยงชีพ จนไม่มีเวลาในการประกอบอาหารเอง การบริโภคอาหารจึงต้องซื้อจากแหล่งขายอาหารต่าง ๆ ซึ่งจะใช้แกงถุงเป็นสัญลักษณ์แทนความเร่งรีบ รวมทั้งใช้สัญลักษณ์อื่น ๆ ที่แฝงอยู่ในแกงถุงแทนสิ่งปนเปื้อนที่แฝงอยู่ในอาหาร ทำให้เกิดอันตรายต่อคนที่รับประทานอาหารโดยไม่ระมัดระวัง โดยมีการคัดเลือกภาพแบบร่างดังตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 การคัดเลือกภาพแบบร่างผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 “แกงถุงของคนเร่งรีบ”

ภาพแบบร่าง	ศาสตราจารย์ วิโชค มุกดามณี	ศาสตราจารย์ ดร.สมพร ฐิริ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยพจน์ หวลมานพ	แนวความคิด
1. 	✓		✓	ต้องการสื่อให้เห็นถึง ความเร่งรีบของคนใน สังคม ที่ใช้เวลาส่วนใหญ่ ในการทำงานหาเลี้ยงชีพ จนไม่มีเวลาในการ
2. 	✓	✓	✓	ประกอบอาหารเอง การบริโภคอาหารจึงต้อง ซื้อจากแหล่งขายอาหาร ต่าง ๆ ซึ่งจะใช้แกงถุงเป็น
3. 		✓		สัญลักษณ์แทนความเร่ง รีบ รวมทั้งใช้สัญลักษณ์ อื่น ๆ ที่แฝงอยู่ในแกงถุง แทนสิ่งปนเปื้อนที่แฝงอยู่ ในอาหาร ทำให้เกิด
4. 		✓		อันตรายต่อคนที่ รับประทานอาหารโดยไม่ ระมัดระวัง
5. 			✓	
6. 	✓			

ตารางที่ 4.1 การคัดเลือกภาพแบบร่างผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 “แกงถุงของคนเร่ร่อน” (ต่อ)

ภาพแบบร่าง	ศาสตราจารย์ วิโชค มุกดามณี	ศาสตราจารย์ ดร.สมพร จูรี	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยพจน์ หวลมานพ	แนวความคิด
7. 			✓	ต้องการสื่อให้เห็นถึงความเร่ร่อนของคนในสังคม ที่ใช้เวลาส่วนใหญ่ในการทำงานหาเลี้ยงชีพจนไม่มีเวลาในการประกอบอาหารเอง การบริโภคอาหารจึงต้องซื้อจากแหล่งขายอาหารต่าง ๆ ซึ่งจะใช้แกงถุงเป็นสัญลักษณ์แทนความเร่ร่อน รวมทั้งใช้สัญลักษณ์อื่น ๆ ที่แฝงอยู่ในแกงถุงแทนสิ่งปนเปื้อนที่แฝงอยู่ในอาหาร ทำให้เกิดอันตรายต่อคนที่รับประทานอาหารโดยไม่ระมัดระวัง
8. 				
9. 	✓	✓	✓	
10. 		✓		
11. 	✓		✓	
12. 	✓	✓		
13. 				

ตารางที่ 4.1 การคัดเลือกภาพแบบร่างผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 “แกงถุงของคนเร่ร่อน” (ต่อ)

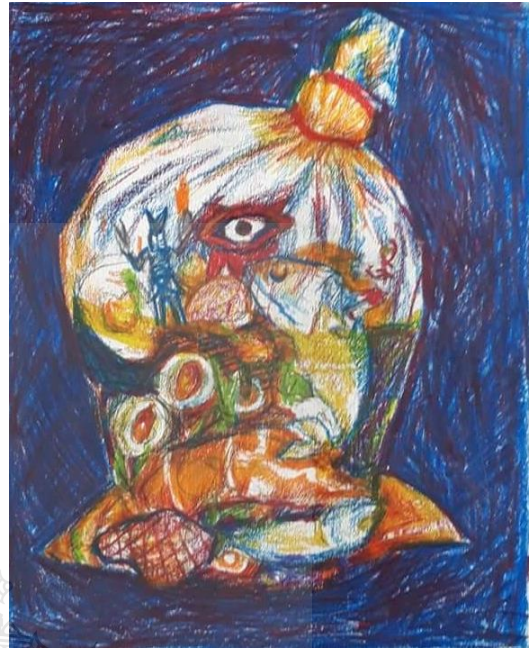
ภาพแบบร่าง	ศาสตราจารย์ วิโชค มุกดามณี	ศาสตราจารย์ ดร.สมพร จูรี	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยพจน์ หวลมานพ	แนวความคิด
14. 			✓	ต้องการสื่อให้เห็นถึงความเร่ร่อนของคนในสังคม ที่ใช้เวลาส่วนใหญ่ในการทำงานหาเลี้ยงชีพจนไม่มีเวลาในการประกอบอาหารเอง การบริโภคอาหารจึงต้องซื้อจากแหล่งขายอาหารต่าง ๆ ซึ่งจะใช้แกงถุงเป็นสัญลักษณ์แทนความเร่ร่อน
15. 	✓			รวมทั้งใช้สัญลักษณ์อื่น ๆ ที่แฝงอยู่ในแกงถุงแทนสิ่งปนเปื้อนที่แฝงอยู่ในอาหาร ทำให้เกิดอันตรายต่อคนที่รับประทานอาหารโดยไม่ระมัดระวัง
16. 		✓		
17. 	✓	✓	✓	



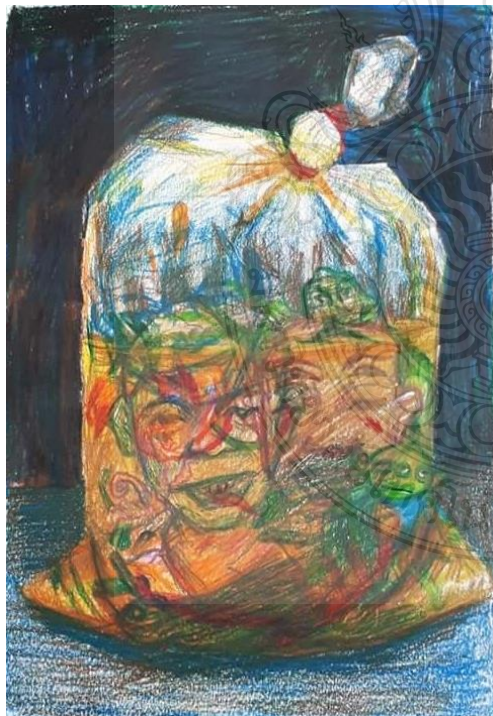
1) ภาพแบบร่าง ชุดที่ 1 “แกงถุงของคนเร่ร่อน”



ภาพที่ 4.7 ภาพแบบร่างชุดที่ 1 ภาพที่ 1



ภาพที่ 4.8 ภาพแบบร่างชุดที่ 1 ภาพที่ 2



ภาพที่ 4.9 ภาพแบบร่างชุดที่ 1 ภาพที่ 3



ภาพที่ 4.10 ภาพแบบร่างชุดที่ 1 ภาพที่ 4



ภาพที่ 4.11 ภาพแบบร่างชุดที่ 1 ภาพที่ 5



ภาพที่ 4.12 ภาพแบบร่างชุดที่ 1 ภาพที่ 6



ภาพที่ 4.13 ภาพแบบร่างชุดที่ 1 ภาพที่ 7



ภาพที่ 4.14 ภาพแบบร่างชุดที่ 1 ภาพที่ 8



ภาพที่ 4.15 ภาพแบบร่างชุดที่ 1 ภาพที่ 9



ภาพที่ 4.16 ภาพแบบร่างชุดที่ 1 ภาพที่ 10



ภาพที่ 4.17 ภาพแบบร่างชุดที่ 1 ภาพที่ 11



ภาพที่ 4.18 ภาพแบบร่างชุดที่ 1 ภาพที่ 12



ภาพที่ 4.19 ภาพแบบร่างชุดที่ 1 ภาพที่ 13



ภาพที่ 4.20 ภาพแบบร่างชุดที่ 1 ภาพที่ 14



ภาพที่ 4.21 ภาพแบบร่างชุดที่ 1 ภาพที่ 15



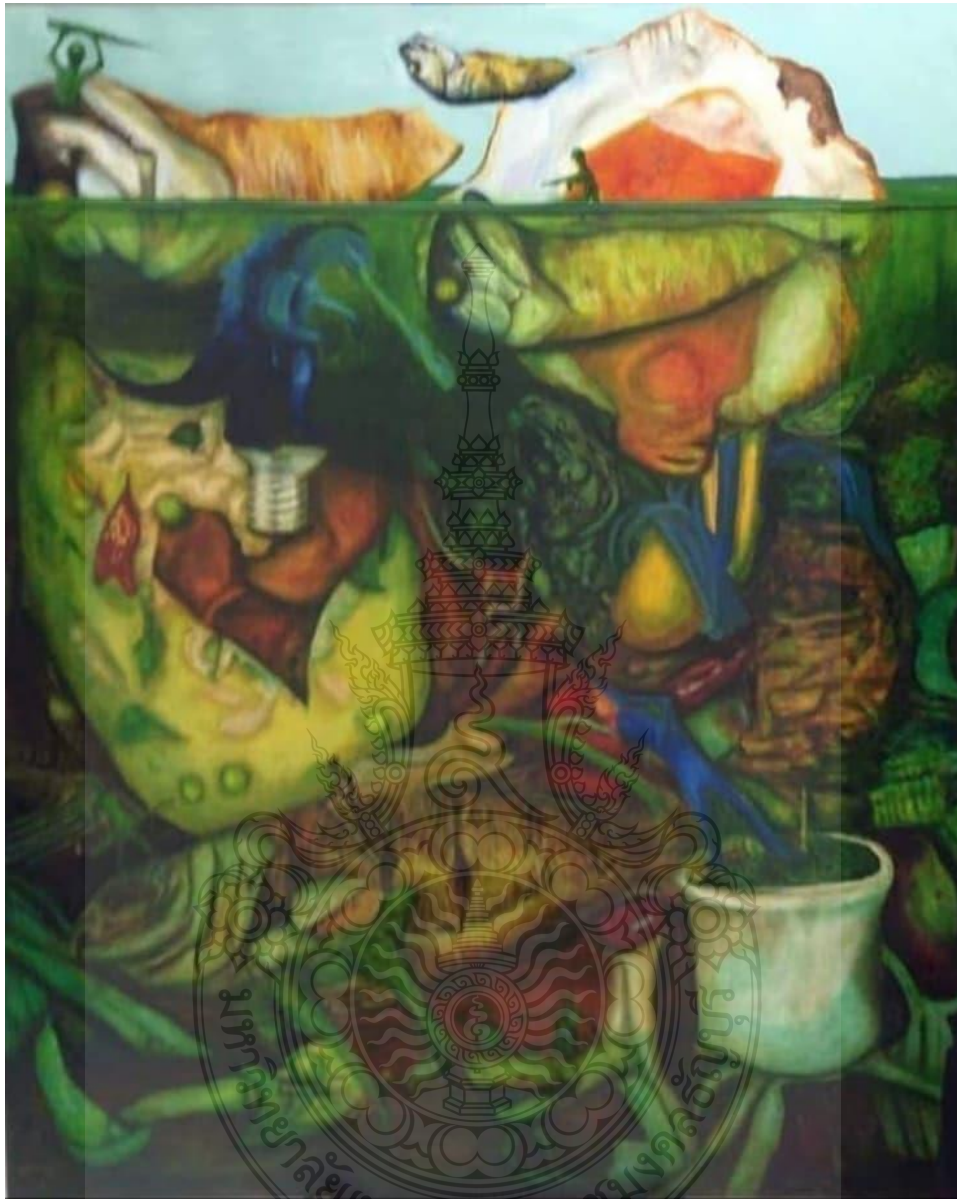
ภาพที่ 4.22 ภาพแบบร่างชุดที่ 1 ภาพที่ 16



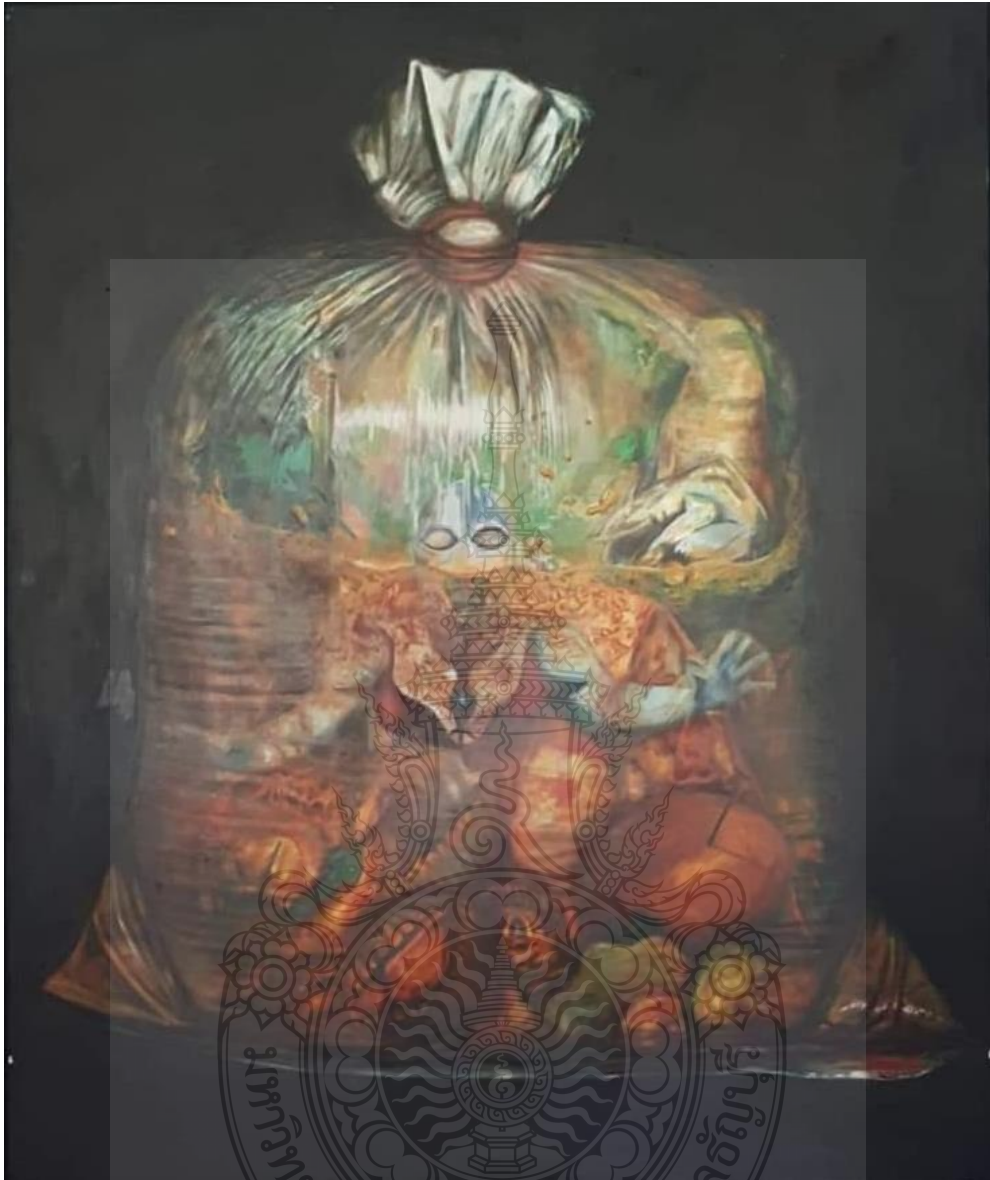
ภาพที่ 4.23 ภาพแบบร่างชุดที่ 1 ภาพที่ 17

จากภาพแบบร่างชุดที่ 1 “แกงถุงของคนเร่งรีบ” ทั้ง 17 ภาพ มีวิธีการในการเลือกแบบร่าง เพื่อนำแบบร่างไปสร้างสรรค์ผลงาน โดยให้อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เป็นผู้คัดเลือกแบบร่าง คือ ศาสตราจารย์วิโชค มุกดามณี, ศาสตราจารย์ ดร.สมพร ฐรี และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยพจน์ หวลมานพ ผลการคัดเลือกภาพแบบร่างชุดที่ 1 เพื่อนำไปสร้างสรรค์เป็นผลงานจริงด้วยเทคนิค ภาพเขียนสีน้ำมันบนผ้าใบ จำนวนทั้งหมด 3 ภาพ ได้แก่ ภาพแบบร่างที่ 2, 9 และ 17

2) ผลงานสร้างสรรค์ ชุดที่ 1 “แกงถุงของคนเร่งรีบ” ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานทั้ง 3 ชิ้น จากการศึกษาพฤติกรรมการบริโภคของคนไทยพบว่าการรับประทานอาหารในยุคปัจจุบันเน้นความสะดวก รวดเร็ว โดยไม่ต้องไปประกอบอาหารเอง ผู้วิจัยจึงได้เลือกชนิดของอาหารที่คนนิยมรับประทาน มาใส่ลงไปในรูปแบบของแกงถุง โดยใช้แกงถุงเป็นสัญลักษณ์แทนความสะดวก รวดเร็ว รับประทานง่าย เหมาะกับวิถีชีวิตที่ผู้คนต้องแข่งขันกับเวลา นอกจากนี้ในการสร้างสรรค์ผลงานยังใช้สัญลักษณ์อื่น ๆ สื่อความหมายถึงสิ่งปนเปื้อนที่อยู่ในอาหาร ที่อาจเป็นอันตรายต่อร่างกายของผู้บริโภคได้



ภาพที่ 4.24 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 ชั้นที่ 1 “แกงถุงของคนเร่ร่อน 1”
ขนาด 150x180 เซนติเมตร เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ

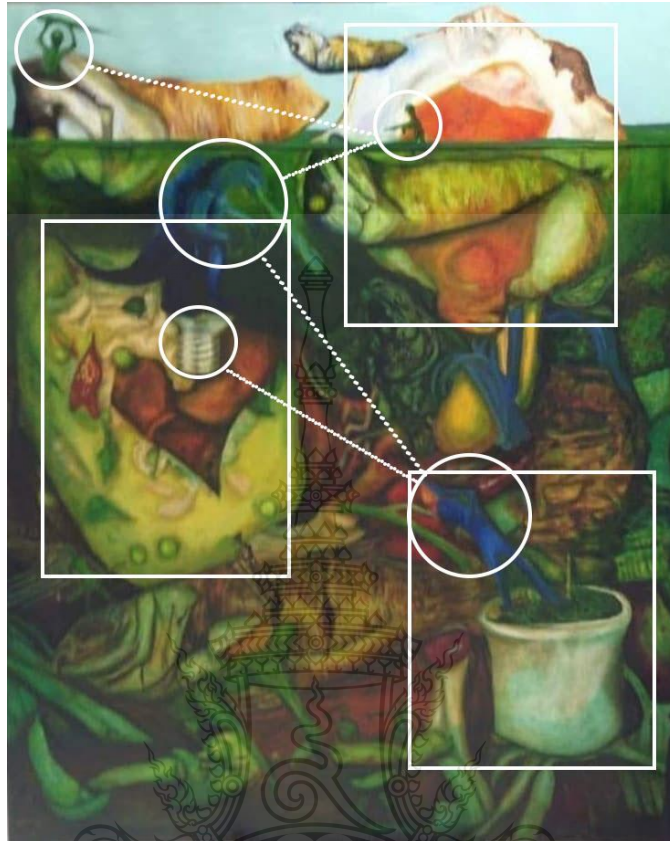


ภาพที่ 4.25 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 ชั้นที่ 2 “แกงถุงของคนเร่ร่อน 2”
ขนาด 150x180 เซนติเมตร เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ



ภาพที่ 4.26 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 ชั้นที่ 3 “แกงถุงของคนเร่ร่อน 3”
ขนาด 150x180 เซนติเมตร เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ

3) วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ ชุดที่ 1 “แกงถุงของคนเร่ร่อน”



ภาพที่ 4.27 ภาพแสดงรายละเอียดองค์ประกอบผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 ชั้นที่ 1
“แกงถุงของคนเร่ร่อน 1”

ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 ชั้นที่ 1 “แกงถุงของคนเร่ร่อน 1”

(1) เนื้อหา ผลงานชิ้นนี้นำเสนอเรื่องราวของการบริโภคอาหารในสังคมไทย ผู้วิจัยได้นำอาหารที่คนไทยนิยมรับประทานในสังคมบริโภคที่ต้องการความสะดวก และรวดเร็ว แข่งขันกับเวลา มาใส่ลงในภาพให้มีการสื่อความหมายที่สะท้อนการบริโภคที่ไม่คำนึงถึงสิ่งที่แฝงมากับอาหาร โดยเฉพาะพฤติกรรมบริโภคในสังคมเมือง จะเลือกรับประทานอาหารที่หาซื้อได้ง่าย รสชาติดี หน้าตาน่ารับประทาน ไม่ต้องเสียเวลาในการประกอบอาหาร ดังนั้น ผู้วิจัยจึงใช้สัญลักษณ์ของอาหารเป็นการสื่อความหมาย เช่น แกงถุง ปลาหู ไข่ดาว เป็นต้น สื่อความหมายแทนอาหารที่สะดวก รวดเร็ว หาซื้อได้ง่าย นอกจากนี้ยังใช้สัญลักษณ์ที่สื่อความหมายถึงสิ่งปนเปื้อน หรือสิ่งแปลกปลอมที่แฝงมากับอาหาร ได้แก่ ก้อนซิลลา นอต ตุ๊กตาทหารพลาสติก ทำให้ภาพมีเรื่องราวถึงการต่อสู้ การทำลาย และความรุนแรง ซึ่งผู้วิจัยต้องการให้ผู้ชมผลงานได้ตระหนักถึงอันตรายที่แฝงมากับอาหารที่นิยมบริโภคกันทุกวัน และเห็นความสำคัญของการเลือกรับประทานอาหารที่ถูกสุขลักษณะ สะอาด และปลอดภัย

(2) **แนวความคิด** เป็นการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายในผลงานสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย แกงกุง ก๊อตซิลลา ตุ๊กตาทหารพลาสติก นอต มาเป็นส่วนประกอบในการสร้างสรรค์ผลงาน ที่ว่าด้วยเรื่องของการรับประทานอาหารในสังคมไทย และอันตรายที่แฝงมากับอาหาร โดยมีรายละเอียดการวิเคราะห์สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายดังตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 ตารางวิเคราะห์สัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย (ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 ชั้นที่ 1)

ที่	สัญลักษณ์ ในผลงาน	ชื่อสัญลักษณ์	การตีความหมาย
1.		ก๊อตซิลลา	ก๊อตซิลลา เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายแทน สารพิษ สารปนเปื้อนในอาหาร แสดงถึงการต่อสู้ การทำลาย และความอันตรายที่จะเกิดตามมา
2.		ตุ๊กตาทหาร พลาสติก (ฟ้า)	ตุ๊กตาทหารพลาสติก เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายแทนสารพิษ สารปนเปื้อนในอาหาร แสดงถึงการต่อสู้ การทำลาย และความอันตรายที่จะเกิดตามมา
3.		ตุ๊กตาทหาร พลาสติก (เขียว)	ตุ๊กตาทหารพลาสติก เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายแทนสารพิษ สารปนเปื้อนในอาหาร แสดงถึงการต่อสู้ การทำลาย และความอันตรายที่จะเกิดตามมา
4.		นอต	นอต เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายแทน สิ่งแปลกปลอม ความอันตราย เมื่อรับประทานสารพิษ และสารปนเปื้อนเข้าสู่ร่างกาย

(3) **รูปแบบ** ผลงานชิ้นนี้นำเสนอด้วยภาพที่มีลักษณะเหมือนจริง ผิดแปลกไปจากปกติตามธรรมชาติ โดยมีมุมมองการสร้างสรรค์ที่ผ่านแกงกุงในระยะใกล้ และมีการใช้สัญลักษณ์ที่สื่อความหมายถึงอาหารในสังคมบริโภคปัจจุบันและสิ่งแปลกปลอมที่ปนเปื้อนมากับอาหาร มาเป็นส่วนประกอบของการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบเหมือนจริง ผ่านเทคนิคสีน้ำมัน

(4) องค์ประกอบทางศิลปะ

รูปทรง ที่ผิดแปลกไปจากธรรมชาติ โดยสร้างรูปทรงที่มีขนาดแตกต่างกัน เพื่อเพิ่มมิติของภาพ

สี ใช้สีบรรยายภาคโดยรวมของภาพเป็นสีโทนเย็น และใช้สีโทนร้อนเพื่อสร้างจุดเด่นของภาพให้น่าสนใจ

น้ำหนัก มีการใช้น้ำหนักอ่อนในระยะหน้า และน้ำหนักเข้มในระยะหลัง เพื่อให้ภาพดู
ลึกและมีมิติ นอกจากนี้ยังมีการสร้างน้ำหนักอ่อนในจุดที่ต้องการให้เกิดความน่าสนใจ

จุดเด่น มีการสร้างภาพด้วยการเน้นให้เกิดจุดเด่น โดยใช้สีส่วนรวมที่มีความอ่อน
แตกต่างกว่าส่วนรวมที่มีความเข้ม และมีการสร้างจุดเด่นรองเพื่อนำสายตาให้เข้าไปสู่จุดเด่นหลัก



ภาพที่ 4.28 ภาพแสดงรายละเอียดองค์ประกอบผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 ชั้นที่ 2
“แก๊งลุงของคนเร่ร่อน 2”

ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 ชั้นที่ 2 “แก๊งลุงของคนเร่ร่อน 2”

(1) เนื้อหา ผลงานชิ้นนี้มีเนื้อหาเช่นเดียวกับผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 ชั้นที่ 1 คือ
นำเสนอเรื่องราวของการบริโภคอาหารในสังคมไทย ผู้วิจัยได้นำอาหารที่คนไทยนิยมรับประทานใน
สังคมบริโภคที่ต้องการความสะดวก และรวดเร็ว แข่งขันกับเวลา มาใส่ลงในภาพให้มีการสื่อความหมาย
ที่สะท้อนการบริโภคที่ไม่คำนึงถึงสิ่งที่แฝงมากับอาหาร โดยใช้สัญลักษณ์ของแก๊งลุงในการสื่อความหมาย
ถึงอาหารที่รับประทานง่าย สะดวก รวดเร็ว และคนทั่วไปนิยมรับประทาน เพราะไม่เสียเวลาในการ
ประกอบอาหารด้วยตนเอง นอกจากนี้ยังใช้สัญลักษณ์ที่สื่อความหมายถึงสิ่งปนเปื้อน หรือสิ่ง
แปลกปลอมที่แฝงมากับอาหาร ได้แก่ ก๊อตซิลลา อุลตราแมน ตุ๊กตาทหารพลาสติก ตะปู ทำให้ภาพมี

เรื่องราวถึงการต่อสู้ การทำลาย และความรุนแรง เช่นเดียวกับผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 ชั้นที่ 1 แต่ที่แตกต่างกันคือ สัญลักษณ์ที่ใช้สื่อความหมายจะเปลี่ยนไปจากเดิมเล็กน้อยเนื้อหายังคงต้องการให้ผู้ชมผลงานได้ตระหนักถึงอันตรายที่แฝงมากับอาหารที่นิยมบริโภคกันทุกวัน และเห็นความสำคัญของการเลือกรับประทานอาหารที่ถูกต้องลักษณะ สะอาด และปลอดภัย เช่นเดิม

(2) **แนวความคิด** เป็นการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายในผลงานสร้างสรรค์ประกอบไปด้วย แกงถูง อุลตราแมน ก๊อตซิลล่า ตุ๊กตาทหารพลาสติก ตะปู มาเป็นส่วนประกอบในการสร้างสรรค์ผลงาน ที่ว่าด้วยเรื่องของการรับประทานอาหารในสังคมไทย และอันตรายที่แฝงมากับอาหาร โดยมีรายละเอียดการวิเคราะห์สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายดังตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.3 ตารางวิเคราะห์สัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย (ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 ชั้นที่ 2)

ที่	สัญลักษณ์ ในผลงาน	ชื่อสัญลักษณ์	การตีความหมาย
1.		แกงถูง	แกงถูง เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายแทนอาหารที่รับประทานง่าย สะดวก รวดเร็ว และคนทั่วไปนิยมรับประทาน เพราะไม่เสียเวลาในการประกอบอาหารด้วยตนเอง
2.		ก๊อตซิลล่า	ก๊อตซิลล่า เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายแทนสารพิษ สารปนเปื้อนในอาหาร แสดงถึงการต่อสู้ การทำลาย และความอันตรายที่จะเกิดตามมา
3.		อุลตราแมน	อุลตราแมน เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายแทนสารพิษ สารปนเปื้อนในอาหาร แสดงถึงการต่อสู้ การทำลาย และความอันตรายที่จะเกิดตามมา
4.		ตุ๊กตาทหาร พลาสติก	ตุ๊กตาทหารพลาสติก เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายแทน สารพิษ สารปนเปื้อนในอาหาร แสดงถึงการต่อสู้ การทำลาย และความอันตรายที่จะเกิดตามมา
5.		ตะปู	ตะปู เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายแทน สิ่งแปลกปลอม ความอันตราย เมื่อรับประทาน สารพิษ และสารปนเปื้อนเข้าสู่ร่างกาย

(3) **รูปแบบ** ผลงานชิ้นนี้นำเสนอด้วยภาพที่มีลักษณะเหนือจริง ผิดแปลกไปจากปกติตามธรรมชาติ โดยมีมุมมองการสร้างสรรค์แตกต่างจากผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 ชิ้นที่ 1 คือมีมุมมองการสร้างสรรค์ผ่านแง่มุมในระยะไกล มองเห็นแง่มุมทั้งสูง และภายในสูงแก่งยังคงมีการใช้สัญลักษณ์ที่สื่อความหมายถึงอาหารในสังคมบริโภคนิยมปัจจุบันและสิ่งแปลกปลอมที่ปนเปื้อนมากับอาหารมาเป็นส่วนประกอบของการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบเหนือจริง ผ่านเทคนิคสีน้ำมัน

(4) องค์ประกอบทางศิลปะ

รูปทรง เป็นการใช้รูปทรงขนาดใหญ่ให้อยู่ตรงจุดกลางของภาพ เพื่อทำให้เกิดจุดสนใจของภาพ และวางรูปทรงขนาดเล็กอยู่รอบรูปทรงขนาดใหญ่ ทำให้รูปทรงหลักที่อยู่กลางภาพมีความเด่น แต่ก็อยู่ในท่ามกลางส่วนประกอบอื่น ๆ ทำให้มีลักษณะสะดุดตา และมีความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงกัน

สี มีการใช้กลุ่มสีน้ำตาลเป็นส่วนใหญ่เพื่อให้ภาพดูลึกกลับ สลับกับการใช้สีที่ให้ค่าความสดใส ค่าความสว่าง เช่น กลุ่มสีเหลือง กลุ่มสีแดง กลุ่มสีส้ม และกลุ่มสีเขียว เป็นต้น การใช้สีจึงช่วยให้เกิดจุดเด่นหลักของภาพ

น้ำหนัก มีการใช้น้ำหนักอ่อนในระยะหน้า และน้ำหนักเข้มในระยะหลัง เพื่อให้ภาพดูลึกและมีมิติ นอกจากนี้ยังมีการสร้างน้ำหนักอ่อนในจุดที่ต้องการให้เกิดความน่าสนใจ

จุดเด่น มีการวางจุดเด่นไว้กลางภาพ โดยใช้สีโทนเย็นซึ่งตัดกับบรรยากาศของภาพซึ่งเป็นสีโทนร้อน สร้างจุดเด่นให้ชัดขึ้นด้วยรูปทรงที่มีขนาดใหญ่ พร้อมกับสร้างจุดนำสายตาที่มีการใช้น้ำหนักอ่อน ให้นำไปสู่จุดเด่นของภาพ



ภาพที่ 4.29 ภาพแสดงรายละเอียดองค์ประกอบผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 ชั้นที่ 3
“แกงถุงของคนเร่งรีบ 3”

ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 ชั้นที่ 3 “แกงถุงของคนเร่งรีบ 3”

(1) เนื้อหา ผลงานชิ้นนี้มีเนื้อหาเช่นเดียวกับผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 ชั้นที่ 1 และผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 ชั้นที่ 2 คือ นำเสนอเรื่องราวของการบริโภคอาหารในสังคมไทย ผู้วิจัยได้นำอาหารที่คนไทยนิยมรับประทานในสังคมบริโภคที่ต้องการความสะดวก และรวดเร็ว แข่งขันกับเวลา มาใส่ลงในภาพให้มีการสื่อความหมายที่สะท้อนการบริโภคที่ไม่คำนึงถึงสิ่งที่แฝงมากับอาหาร โดยใช้สัญลักษณ์ของแกงถุงในการสื่อความหมายถึงอาหารที่รับประทานง่าย สะดวก รวดเร็ว และคนทั่วไปนิยมรับประทาน เพราะไม่เสียเวลาในการประกอบอาหารด้วยตนเอง นอกจากนี้ยังใช้สัญลักษณ์ที่สื่อความหมายถึงสิ่งปนเปื้อน หรือสิ่งแปลกปลอมที่แฝงมากับอาหาร ได้แก่ ก้อนซิลลา อุตุร่าแมน ตุ๊กตา ทหารพลาสติก สัตว์ประหลาดตาเดียว ทำให้ภาพมีเรื่องราวถึงการต่อสู้ การทำลาย และความรุนแรง เช่นเดียวกับผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 ชั้นที่ 1 และผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 ชั้นที่ 2 แต่ที่แตกต่างกันคือสัญลักษณ์ที่ใช้สื่อความหมายจะเปลี่ยนไปจากเดิมเล็กน้อย เนื้อหายังคงต้องการให้ผู้ชมผลงานได้ตระหนักถึงอันตรายที่แฝงมากับอาหารที่นิยมบริโภคกันทุกวัน และเห็นความสำคัญของการเลือกรับประทานอาหารที่ถูกสุขลักษณะ สะอาด และปลอดภัยเช่นเดิม

(2) **แนวความคิด** เป็นการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายในผลงานสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย แงงถุง อุลตราแมน ก๊อตซิลล่า ตุ๊กตาทหารพลาสติก สัตว์ประหลาดตาเดียว มาเป็นส่วนประกอบในการสร้างสรรค์ผลงาน ที่ว่าด้วยเรื่องของการรับประทานอาหารในสังคมไทย และอันตรายที่แฝงมากับอาหาร โดยมีรายละเอียดการวิเคราะห์สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายดังตารางที่ 4.4

ตารางที่ 4.4 ตารางวิเคราะห์สัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย (ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 ชั้นที่ 3)

ที่	สัญลักษณ์ ในผลงาน	ชื่อสัญลักษณ์	การตีความหมาย
1.		แกงถุง	แกงถุง เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายแทนอาหารที่รับประทานง่าย สะดวก รวดเร็ว และคนทั่วไปนิยมรับประทาน เพราะไม่เสียเวลาในการประกอบอาหารด้วยตนเอง
2.		ก๊อตซิลล่า	ก๊อตซิลล่า เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายแทนสารพิษ สารปนเปื้อนในอาหาร แสดงถึงการต่อสู้ การทำลาย และความอันตรายที่จะเกิดตามมา
3.		อุลตราแมน	อุลตราแมน เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายแทนสารพิษ สารปนเปื้อนในอาหาร แสดงถึงการต่อสู้ การทำลาย และความอันตรายที่จะเกิดตามมา
4.		ตุ๊กตาทหาร พลาสติก	ตุ๊กตาทหารพลาสติก เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายแทน สารพิษ สารปนเปื้อนในอาหาร แสดงถึงการต่อสู้ การทำลาย และความอันตรายที่จะเกิดตามมา
5.		สัตว์ประหลาด ตาเดียว	สัตว์ประหลาดตาเดียว เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายแทน ความน่ากลัว ความอันตราย เมื่อรับประทานสารพิษ และสารปนเปื้อนเข้าสู่ร่างกาย

(3) **รูปแบบ** ผลงานชิ้นนี้นำเสนอด้วยภาพที่มีลักษณะเหนือจริง ผิดแปลกไปจากปกติตามธรรมชาติ โดยมีมุมมองการสร้างสรรค์เหมือนกับผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 ชั้นที่ 2 คือมีมุมมองการสร้างสรรค์ผ่านแกงถุงในระยะไกล มองเห็นแกงถุงทั้งถุง จะแตกต่างกันตรงการใช้สัญลักษณ์สื่อความหมายที่เปลี่ยนแปลงไปบ้าง และภายในถุงแกงยังคงมีการใช้สัญลักษณ์ที่สื่อความหมายถึงอาหารในสังคมบริโภคปัจจุบันและสิ่งแปลกปลอมที่ปนเปื้อนมากับอาหาร มาเป็นส่วนประกอบของการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบเหนือจริง ผ่านเทคนิคสีน้ำมัน

(4) องค์ประกอบศิลป์

รูปทรง เป็นการใช้รูปทรงขนาดใหญ่ให้อยู่ตรงจุดกลางของภาพ เพื่อทำให้เกิดจุดสนใจของภาพ และวางรูปทรงขนาดเล็กอยู่รอบรูปทรงขนาดใหญ่ ทำให้รูปทรงหลักที่อยู่กลางภาพมีความเด่น แต่ก็อยู่ในท่ามกลางส่วนประกอบอื่น ๆ ทำให้มีลักษณะสะดุดตา และมีความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงกัน นอกจากนี้ยังใช้รูปทรงที่มีลักษณะโค้งมากขึ้น เพื่อส่งเสริมให้ภาพดูเคลื่อนไหวมากกว่า ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 ชั้นที่ 1 และผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 ชั้นที่ 2

สี มีการใช้กลุ่มสีน้ำตาลเป็นส่วนใหญ่เพื่อให้ภาพดูลึกกลับ สลับกับการใช้สีที่ให้ค่าความสดใส ค่าความสว่าง เช่น กลุ่มสีเหลือง กลุ่มสีแดง กลุ่มสีส้ม และกลุ่มสีเขียว เป็นต้น การใช้สีจึงช่วยให้เกิดจุดเด่นหลักของภาพ








น้ำหนัก มีการใช้น้ำหนักอ่อนในระยະหน้า และน้ำหนักเข้มในระยະหลัง เพื่อให้ภาพดูลึกและมีมิติ นอกจากนี้ยังมีการสร้างน้ำหนักอ่อนในจุดที่ต้องการให้เกิดความน่าสนใจ

จุดเด่น มีการวางจุดเด่นไว้กลางภาพ โดยใช้สีโทนเย็นซึ่งตัดกับบรรยากาศของภาพซึ่งเป็นสีโทนร้อน สร้างจุดเด่นให้ชัดขึ้นด้วยรูปทรงที่มีขนาดใหญ่ พร้อมกับสร้างจุดนำสายตาที่มีการใช้น้ำหนักอ่อน ให้นำไปสู่จุดเด่นของภาพ



4.2.2 ภาพแบบร่าง และผลงานสร้างสรรค์ ชุดที่ 2 “แกงถุงผลิตซ้ำ”

ผลงานชุดนี้ต้องการสื่อให้เห็นถึงการหาซื้ออาหารที่ง่ายและสะดวกในปัจจุบัน จะเห็นจากแหล่งขายอาหารที่มีมากขึ้น การทำอาหารหรือผลิตอาหารออกมาเป็นจำนวนมาก ๆ ทำให้ผู้บริโภคสามารถเลือกซื้ออาหารได้หลากหลาย โดยยังคงใช้แกงถุงเป็นสัญลักษณ์ของความเร่งรีบของคนในสังคมที่ใช้เวลาส่วนใหญ่ในการทำงานหาเลี้ยงชีพ รวมทั้งยังคงใช้สัญลักษณ์อื่น ๆ ที่แฝงอยู่ในแกงถุงแทนสิ่งปนเปื้อนที่แฝงอยู่ในอาหาร แต่จะมีลักษณะของการผลิตซ้ำ ๆ หรือมีแกงถุงเป็นจำนวนมากในผลงานทำให้เกิดลักษณะที่บ่งบอกถึงการผลิตซ้ำ ๆ จำนวนมากและการรับประทานแบบเดิมเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ โดยไม่คำนึงถึงอันตรายที่แฝงมากับการรับประทานอาหาร โดยมีการคัดเลือกภาพแบบร่างดังตารางที่ 4.5

ตารางที่ 4.5 การคัดเลือกภาพแบบร่างผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 2 “แกงถุงผลิตซ้ำ”

ภาพแบบร่าง	ศาสตราจารย์ ดร.สมพร จูรี	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยพจน์ หวลมานพ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สกลธ์ ภู่งามดี	แนวความคิด
1. 		✓		ต้องการสื่อให้เห็นถึง การทำซ้ำอาหารที่ง่าย และสะดวกในปัจจุบัน จะเห็นจากแหล่งขาย มีลักษณะของการผลิต ซ้ำ ๆ หรือมีแกงถุง เป็นจำนวนมากใน ผลงาน บ่งบอกถึง การ ทำอาหารหรือผลิต
2. 	✓		✓	อาหารออกมาเป็น จำนวนมาก ๆ ทำให้ ผู้บริโภคสามารถ เลือกซื้ออาหารได้ หลากหลาย ใช้แกงถุง เป็นสัญลักษณ์ของ ความเร่งรีบของคนใน สังคม และสัญลักษณ์ อื่น ๆ ที่แฝงอยู่ในแกง ถุงแทนสิ่งปนเปื้อนที่ แฝงอยู่ในอาหาร
3. 				
4. 	✓			
5. 			✓	
6. 				
7. 	✓	✓	✓	

ตารางที่ 4.5 การคัดเลือกภาพแบบร่างผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 2 “แกงถุงผลิตซ้ำ” (ต่อ)

ภาพแบบร่าง	ศาสตราจารย์ ดร.สมพร จูรี	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยพจน์ หวลมานพ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สกลธ์ ภู่งามดี	แนวความคิด
8. 		✓	✓	ต้องการสื่อให้เห็นถึง การทำอาหารที่ง่าย และสะดวกในปัจจุบัน จะเห็นจากแหล่งขาย มีลักษณะของการผลิต ซ้ำ ๆ หรือมีแกงถุง เป็นจำนวนมากใน ผลงาน บ่งบอกถึง การ ทำอาหารหรือผลิต
9. 	✓	✓		อาหารออกมาเป็น จำนวนมาก ๆ ทำให้ ผู้บริโภคสามารถ เลือกซื้ออาหารได้ หลากหลาย ใช้แกงถุง
10. 		✓		เป็นสัญลักษณ์ของ ความเร่งรีบของคนใน สังคม และสัญลักษณ์ อื่น ๆ ที่แฝงอยู่ในแกง ถุงแทนสิ่งปนเปื้อนที่ แฝงอยู่ในอาหาร
11. 	✓	✓	✓	

1) ภาพแบบร่าง ชุดที่ 2 “แกงถุงผลิตซ้ำ”



ภาพที่ 4.30 ภาพแบบร่างชุดที่ 2 ภาพที่ 1



ภาพที่ 4.31 ภาพแบบร่างชุดที่ 2 ภาพที่ 2



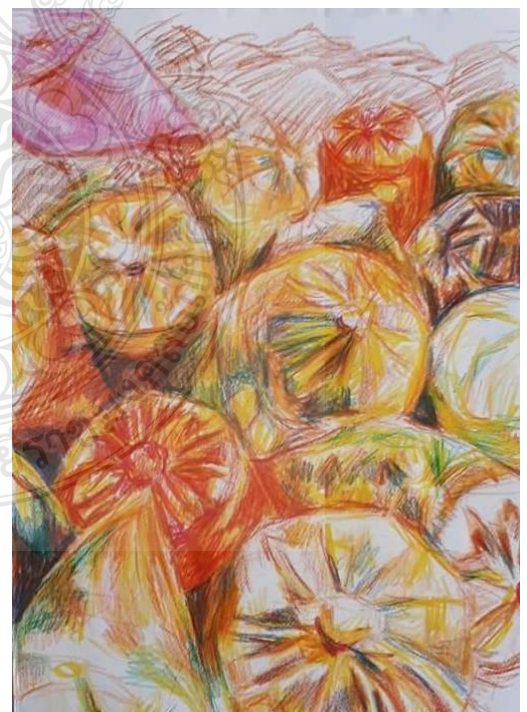
ภาพที่ 4.32 ภาพแบบร่างชุดที่ 2 ภาพที่ 3



ภาพที่ 4.33 ภาพแบบร่างชุดที่ 2 ภาพที่ 4



ภาพที่ 4.34 ภาพแบบร่างชุดที่ 2 ภาพที่ 5



ภาพที่ 4.35 ภาพแบบร่างชุดที่ 2 ภาพที่ 6



ภาพที่ 4.36 ภาพแบบร่างชุดที่ 2 ภาพที่ 7



ภาพที่ 4.37 ภาพแบบร่างชุดที่ 2 ภาพที่ 8



ภาพที่ 4.38 ภาพแบบร่างชุดที่ 2 ภาพที่ 9



ภาพที่ 4.39 ภาพแบบร่างชุดที่ 2 ภาพที่ 10



ภาพที่ 4.40 ภาพแบบร่างชุดที่ 2 ภาพที่ 11

จากภาพแบบร่างชุดที่ 2 “แกงถุงผลิตซ้ำ” ทั้ง 11 ภาพ มีวิธีการในการเลือกแบบร่างเพื่อนำแบบร่างไปสร้างสรรค์ผลงาน โดยให้อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เป็นผู้คัดเลือกแบบร่าง คือ 1.ศาสตราจารย์ ดร.สมพร ฐรี 2.ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยพจน์ หวลมานพ 3.ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สกลธี ภู่งามดี ผลการคัดเลือกภาพแบบร่างชุดที่ 2 เพื่อนำไปสร้างสรรค์เป็นผลงานจริงด้วยเทคนิคภาพเขียนสีน้ำมันบนผ้าใบ จำนวนทั้งหมด 2 ภาพ ได้แก่ ภาพแบบร่างที่ 7 และ 11

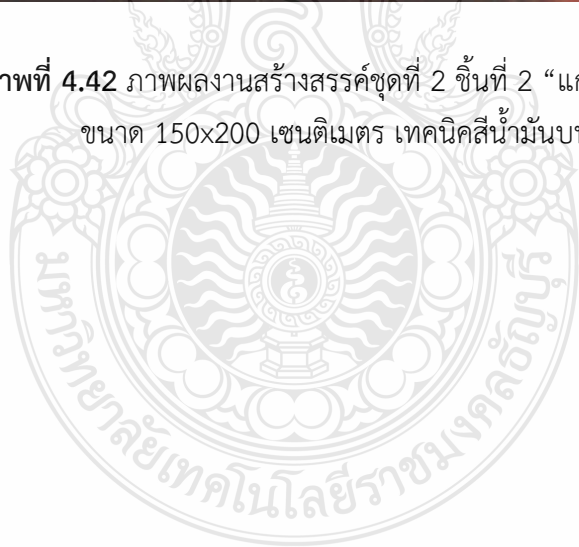
2) ผลงานสร้างสรรค์ ชุดที่ 2 “แกงถุงผลิตซ้ำ” ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานทั้ง 2 ชิ้น โดยยังคงใช้แกงถุงเป็นสัญลักษณ์สื่อความหมายแทนความสะดวก รวดเร็ว รับประทานง่าย แต่การสร้างสรรค์ผลงานชุดที่ 2 นี้ ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อสะท้อนสังคมที่ทำให้เห็นถึงการหาซื้ออาหารที่ง่ายและสะดวกในปัจจุบัน จะเห็นจากแหล่งขายอาหารที่มีมากขึ้น การทำอาหารหรือผลิตอาหารออกมาเป็นจำนวนมาก ๆ ทำให้ผู้บริโภคสามารถเลือกซื้ออาหารได้หลากหลาย และจะมีลักษณะของการผลิตซ้ำ ๆ หรือมีแกงถุงเป็นจำนวนมากในผลงาน ทำให้เกิดลักษณะที่บ่งบอกถึงการผลิตซ้ำ ๆ จำนวนมากและการรับประทานแบบเดิมเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งเป็นไปตามการดำเนินชีวิตในสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป โดยไม่คำนึงถึงอันตรายที่แฝงมากับการรับประทานอาหาร



ภาพที่ 4.41 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 2 ชั้นที่ 1 “แกงถุงผลิตซ้ำ 1”
ขนาด 150x180 เซนติเมตร เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ



ภาพที่ 4.42 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 2 ชั้นที่ 2 “แกงถุงผลิตซ้ำ 2”
ขนาด 150x200 เซนติเมตร เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ



3) วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ ชุดที่ 2 “แกงถุงผลิตซ้ำ”



ภาพที่ 4.43 ภาพแสดงรายละเอียดองค์ประกอบผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 2 ชั้นที่ 1 “แกงถุงผลิตซ้ำ 1”

ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 2 ชั้นที่ 1 “แกงถุงผลิตซ้ำ 1”

(1) เนื้อหา ผลงานชิ้นนี้มีเนื้อหาให้เห็นถึงพฤติกรรมผู้บริโภคในสังคมไทย โดยสะท้อนผ่านแกงถุงที่มีจำนวนมาก เหมือนกับในชีวิตประจำวันที่มีร้านค้าหรือร้านอาหารขายอาหารประเภทที่ปรุงสำเร็จ ให้เลือกอย่างหลากหลาย มีการบริโภคซ้ำ ๆ ทุกวัน เน้นที่ความสะดวก รวดเร็ว โดยไม่คำนึงถึงคุณค่าทางอาหาร สุขลักษณะ ทั้งนี้ใช้สัญลักษณ์ของแกงถุงในการสื่อความหมายถึงอาหารที่รับประทานง่าย สะดวก รวดเร็ว ไม่เสียเวลาในการประกอบอาหารเอง นอกจากนี้ยังใช้สัญลักษณ์ที่สื่อความหมายถึงสิ่งปนเปื้อน หรือสิ่งแปลกปลอมที่แฝงมากับอาหาร ทำให้ภาพมีเรื่องราวถึงการต่อสู้ การทำลาย ความน่ากลัว และความรุนแรง ต้องการให้ผู้ชมผลงานได้ตระหนักถึงอันตรายที่แฝงมากับอาหารที่นิยมบริโภคกันทุกวัน และเห็นความสำคัญของการเลือกรับประทานอาหารที่ถูกสุขลักษณะ สะอาด และปลอดภัย

(2) แนวความคิด เป็นการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายในผลงานสร้างสรรค์ โดยใช้แกงถุงมาเป็นส่วนประกอบหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน และยังมีสัญลักษณ์ในการสื่อความหมายอื่น ๆ ได้แก่ ตึกตาทหารพลาสติก ลิงยักษ์ ฝีมดเอ็กซ์ สุนัข เพื่อให้เกิดความตระหนักในเรื่องการรับประทาน

อาหารในสังคมไทย และอันตรายที่แฝงมากับอาหาร โดยมีรายละเอียดการวิเคราะห์สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายดังตารางที่ 4.6

ตารางที่ 4.6 ตารางวิเคราะห์สัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย (ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 2 ชั้นที่ 1)

ที่	สัญลักษณ์ในผลงาน	ชื่อสัญลักษณ์	การตีความหมาย
1.		แกงถุง	แกงถุง เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายแทนอาหารที่รับประทานง่าย สะดวก รวดเร็ว และคนทั่วไปนิยมรับประทาน เพราะไม่เสียเวลาในการประกอบอาหารด้วยตนเอง
2.		ลิงยักษ์	ลิงยักษ์ เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายแทนสารพิษ สารปนเปื้อนในอาหาร แสดงถึงการต่อสู้ การทำลาย และความอันตรายที่จะเกิดตามมา
3.		ตุ๊กตาทหารพลาสติก	ตุ๊กตาทหารพลาสติก เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายแทนสารพิษ สารปนเปื้อนในอาหาร แสดงถึงการต่อสู้ การทำลาย และความอันตรายที่จะเกิดตามมา
4.		มดเอ็กซ์	มดเอ็กซ์ เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายแทนสารพิษ สารปนเปื้อนในอาหาร แสดงถึงการต่อสู้ การทำลาย และความอันตรายที่จะเกิดตามมา
5.		ผี	ผี เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายแทน ความน่ากลัว ความอันตราย เมื่อรับประทานสารพิษ และสารปนเปื้อนเข้าสู่ร่างกาย
6.		สุนัข	สุนัข เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายแทน ความน่ากลัว ความอันตราย เมื่อรับประทานสารพิษ และสารปนเปื้อนเข้าสู่ร่างกาย

(3) รูปแบบ ผลงานชิ้นนี้นำเสนอด้วยภาพที่มีลักษณะเหนือจริง นำเสนอโดยใช้แกงถุงเป็นสัญลักษณ์ ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้จะแตกต่างกับผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 เพราะจะใช้จำนวนของแกงถุงที่มีจำนวนมากเพื่อสะท้อนเรื่องราวของการบริโภค และภายในถุงแกงยังคงมีการใช้สัญลักษณ์ที่สื่อความหมายถึง สิ่งแปลกปลอมที่ปนเปื้อนมากับอาหาร มาเป็นส่วนประกอบของการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบเหนือจริง ผ่านเทคนิคสีน้ำมัน

(4) องค์ประกอบทางศิลปะ

รูปทรง มีการจัดวางรูปทรงที่เหมือนกันเป็นจำนวนมาก โดยใช้ขนาดของรูปทรงเป็นการสร้างระยะของภาพให้มีมิติ ระยะที่ใกล้รูปทรงจะมีขนาดใหญ่และระยะต่อไปรูปทรงจะมีขนาดเล็กลงไป

สี มีการสร้างความกลมกลืนของภาพด้วยบรรยากาศของสีม่วง สร้างจุดที่น่าสนใจด้วยการใช้สีคู่ตรงข้าม

น้ำหนัก มีการสร้างน้ำหนักพื้นหลังให้มีน้ำหนักเข้ม และเน้นตรงส่วนที่สร้างความสนใจด้วยน้ำหนักอ่อน

จุดเด่น มีการสร้างจุดเด่นอยู่ในระยะหน้าสุดโดยใช้รูปทรงที่มีขนาดใหญ่ที่สุดในภาพ ใช้การเน้นด้วยน้ำหนักเข้ม



ภาพที่ 4.44 ภาพแสดงรายละเอียดองค์ประกอบผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 2 ชั้นที่ 2 “แกงถุงผลิตซ้ำ 2”

ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 2 ชั้นที่ 2 “แกงถุงผลิตซ้ำ 2”

(1) เนื้อหา ผลงานชิ้นนี้มีเนื้อหาให้เห็นถึงพฤติกรรมผู้บริโภคในสังคมไทย โดยสะท้อนผ่านแกงถุงที่มีจำนวนมาก เหมือนกับในชีวิตประจำวันที่มีร้านค้าหรือร้านอาหารขายอาหารประเภทที่ปรุงสำเร็จ ให้เลือกอย่างหลากหลาย มีการบริโภคซ้ำ ๆ ทุกวัน เน้นที่ความสะดวก รวดเร็ว โดยไม่คำนึงถึงคุณค่าทางอาหาร สุขลักษณะ ทั้งนี้ใช้สัญลักษณ์ของแกงถุงในการสื่อความหมายถึงอาหารที่รับประทานง่าย สะดวก รวดเร็ว ไม่เสียเวลาในการประกอบอาหารเอง นอกจากนี้ยังใช้สัญลักษณ์ที่สื่อความหมายถึงสิ่งปนเปื้อน หรือสิ่งแปลกปลอมที่แฝงมากับอาหาร เช่น เสือ ฉลาม เรือดำน้ำ หนอน ทำให้ภาพมีเรื่องราวถึงอันตรายที่แฝงอยู่ในอาหาร รวมทั้งมีภาพคนในสังคมที่เปรียบเสมือนการมีวิถีชีวิตที่มี

การบริโภคอาหารแบบปรุงสำเร็จอย่างสม่ำเสมอ ผู้วิจัยจึงต้องการให้ผู้ชมผลงานได้ตระหนักถึงอันตรายที่แฝงมากับอาหารที่นิยมบริโภคกันทุกวัน และเห็นความสำคัญของการเลือกรับประทานอาหารที่ถูกสุขลักษณะ สะอาด และปลอดภัย

(2) **แนวความคิด** เป็นการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายในผลงานสร้างสรรค์ โดยใช้แกงถุงมาเป็นส่วนประกอบหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน ที่ว่าด้วยเรื่องของการรับประทานอาหารในสังคมไทย และอันตรายที่แฝงมากับอาหาร โดยมีรายละเอียดการวิเคราะห์สัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย ดังตารางที่ 4.7

ตารางที่ 4.7 ตารางวิเคราะห์สัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย (ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 2 ชั้นที่ 2)

ที่	สัญลักษณ์ในผลงาน	ชื่อสัญลักษณ์	การตีความหมาย
1.		แกงถุง	แกงถุง เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายแทนอาหารที่รับประทานง่าย สะดวก รวดเร็ว และคนทั่วไปนิยมรับประทาน เพราะไม่เสียเวลาในการประกอบอาหารด้วยตนเอง
2.		เสือ	เสือ เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายแทนสารพิษ สารปนเปื้อนในอาหาร แสดงถึงการต่อสู้ การทำลาย และความอันตรายที่จะเกิดตามมา
3.		ฉลาม	ฉลาม เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายแทน สารพิษ สารปนเปื้อนในอาหาร แสดงถึงการต่อสู้ การทำลาย และความอันตรายที่จะเกิดตามมา
4.		เรือดำน้ำ	เรือดำน้ำ เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายแทน สารพิษ สารปนเปื้อนในอาหาร แสดงถึงการต่อสู้ การทำลาย และความอันตรายที่จะเกิดตามมา
5.		หนอน	หนอน เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายแทน ความน่ากลัว ความอันตราย เมื่อรับประทานสารพิษ และสารปนเปื้อนเข้าสู่ร่างกาย

(3) **รูปแบบ** ผลงานชิ้นนี้นำเสนอด้วยภาพที่มีลักษณะเหนือจริง นำเสนอโดยใช้แกงถุงเป็นสัญลักษณ์ผลงานชิ้นนี้มีแกงถุงจำนวนมากเพื่อสะท้อนการรับประทานของคนในสังคมไทย ผลงานชิ้นนี้จะแตกต่างกับผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 เพราะใช้จำนวนของแกงถุงที่มีจำนวนมากเพื่อสะท้อนเรื่องราวของการบริโภค และภายในถุงแกงยังคงมีการใช้สัญลักษณ์ที่สื่อความหมาย แสดงเรื่องราวการดำเนินชีวิตในสังคม สิ่งแปลกปลอมที่ปนเปื้อนมากับอาหาร มาเป็นส่วนประกอบของการสร้างสรรค์ผลงาน ในรูปแบบเหนือจริง ผ่านเทคนิคสีน้ำมัน

(4) องค์ประกอบทางศิลปะ

รูปทรง มีการจัดวางรูปทรงที่เหมือนกันเป็นจำนวนมาก โดยใช้ขนาดของรูปทรงเป็นการสร้างระยะของภาพให้มีมิติ ระยะที่ใกล้รูปทรงจะมีขนาดใหญ่และระยะต่อไปรูปทรงจะมีขนาดเล็กลงไป

สี มีการสร้างความกลมกลืนของภาพด้วยบรรยากาศของสีแดง สร้างจุดที่น่าสนใจด้วยการใช้สีคู่ตรงข้าม

น้ำหนัก มีการสร้างน้ำหนักพื้นหลังให้มีน้ำหนักอ่อน และเน้นตรงส่วนที่สร้างความสนใจด้วยน้ำหนักเข้ม

จุดเด่น มีการสร้างจุดเด่นอยู่ในระยะหน้าสุดโดยใช้รูปทรงที่มีขนาดใหญ่ที่สุดในภาพ ใช้การเน้นด้วยน้ำหนักเข้มสุด มีการใช้สีตรงข้ามเพื่อสร้างความสนใจ




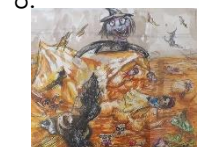




4.2.3 ภาพแบบร่าง และผลงานสร้างสรรค์ ชุดที่ 3 “อาหารกับชีวิต”

ผลงานชุดนี้ต้องการสื่อให้เห็นถึงอันตรายที่แฝงมากับการบริโภคอาหาร ซึ่งใช้ภาพบุคคลเป็นสัญลักษณ์แทนคนในสังคมที่บริโภคอาหารโดยไม่ระมัดระวังต่ออันตรายที่จะเกิดขึ้น ผู้วิจัยจะสร้างสรรค์ผลงานจากอาหารที่คนนิยมรับประทาน หรืออาหารที่รับประทานไม่หมดให้มีลักษณะของความน่ากลัว ความอันตราย โดยมีการคัดเลือกภาพแบบร่างดังตารางที่ 4.8










ตารางที่ 4.8 การคัดเลือกภาพแบบร่างผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 3 “อาหารกับชีวิต”

ภาพแบบร่าง	ศาสตราจารย์ ดร.สมพร ฐรี	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยพจน์ หวลมานพ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สกลธ์ ภู่งามดี	แนวความคิด
1. 		✓		ต้องการสื่อให้เห็นถึงอันตรายที่แฝงมากับการบริโภคอาหาร ซึ่งใช้ภาพบุคคลเป็นสัญลักษณ์แทนคนในสังคมที่บริโภคอาหารโดยไม่ระมัดระวังต่ออันตรายที่จะเกิดขึ้น โดยสร้างสรรค์ผลงานจากอาหารที่คนนิยมรับประทาน หรืออาหารที่รับประทานไม่หมดให้มีลักษณะของความน่ากลัว ความอันตราย
2. 	✓			
3. 				
4. 			✓	

ตารางที่ 4.8 การคัดเลือกภาพแบบร่างผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 3 “อาหารกับชีวิต” (ต่อ)

ภาพแบบร่าง	ศาสตราจารย์ ดร.สมพร จูรี	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยพจน์ หวลมานพ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สกลธี ภู้งามดี	แนวความคิด
5. 			✓	ต้องการสื่อให้เห็นถึงอันตรายที่แฝงมากับการบริโภคอาหาร ซึ่งใช้ภาพบุคคลเป็นสัญลักษณ์แทนคนในสังคมที่บริโภคอาหารโดยไม่ระมัดระวังต่ออันตรายที่จะเกิดขึ้น โดยสร้างสรรค์ผลงานจากอาหารที่คนนิยมรับประทาน หรืออาหารที่รับประทานไม่หมดให้มีลักษณะของความน่ากลัว ความอันตราย
6. 				
7. 	✓		✓	
8. 		✓		
9. 				
10. 				
11. 	✓	✓	✓	
12. 		✓	✓	

ตารางที่ 4.8 การคัดเลือกภาพแบบร่างผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 3 “อาหารกับชีวิต” (ต่อ)

ภาพแบบร่าง	ศาสตราจารย์ ดร.สมพร จูรี	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยพจน์ หวลมานพ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สกลธ์ ภู่งามดี	แนวความคิด
13. 	✓		✓	ต้องการสื่อให้เห็นถึงอันตรายที่แฝงมากับการบริโภคอาหาร ซึ่งใช้ภาพบุคคลเป็นสัญลักษณ์แทนคนในสังคมที่บริโภคอาหารโดยไม่ระมัดระวังต่ออันตรายที่จะเกิดขึ้น
14. 		✓		โดยสร้างสรรค์ผลงานจากอาหารที่คนนิยมรับประทาน หรืออาหารที่รับประทานไม่หมดให้มีลักษณะของความน่ากลัว
15. 		✓		ความอันตราย
16. 	✓			
17. 				
18. 			✓	
19. 				
20. 	✓	✓	✓	
21. 	✓	✓	✓	

1) ภาพแบบร่าง ชุดที่ 3 “อาหารกับชีวิต”



ภาพที่ 4.45 ภาพแบบร่างชุดที่ 3 ภาพที่ 1



ภาพที่ 4.46 ภาพแบบร่างชุดที่ 3 ภาพที่ 2



ภาพที่ 4.47 ภาพแบบร่างชุดที่ 3 ภาพที่ 3



ภาพที่ 4.48 ภาพแบบร่างชุดที่ 3 ภาพที่ 4



ภาพที่ 4.49 ภาพแบบร่างชุดที่ 3 ภาพที่ 5



ภาพที่ 4.50 ภาพแบบร่างชุดที่ 3 ภาพที่ 6



ภาพที่ 4.51 ภาพแบบร่างชุดที่ 3 ภาพที่ 7



ภาพที่ 4.52 ภาพแบบร่างชุดที่ 3 ภาพที่ 8



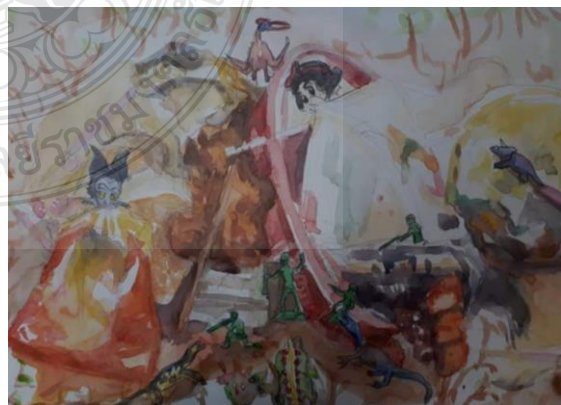
ภาพที่ 4.53 ภาพแบบร่างชุดที่ 3 ภาพที่ 9



ภาพที่ 4.54 ภาพแบบร่างชุดที่ 3 ภาพที่ 10



ภาพที่ 4.55 ภาพแบบร่างชุดที่ 3 ภาพที่ 11



ภาพที่ 4.56 ภาพแบบร่างชุดที่ 3 ภาพที่ 12



ภาพที่ 4.57 ภาพแบบร่างชุดที่ 3 ภาพที่ 13



ภาพที่ 4.58 ภาพแบบร่างชุดที่ 3 ภาพที่ 14



ภาพที่ 4.59 ภาพแบบร่างชุดที่ 3 ภาพที่ 15



ภาพที่ 4.60 ภาพแบบร่างชุดที่ 3 ภาพที่ 16



ภาพที่ 4.61 ภาพแบบร่างชุดที่ 3 ภาพที่ 17



ภาพที่ 4.62 ภาพแบบร่างชุดที่ 3 ภาพที่ 18



ภาพที่ 4.63 ภาพแบบร่างชุดที่ 3 ภาพที่ 19



ภาพที่ 4.64 ภาพแบบร่างชุดที่ 3 ภาพที่ 20



ภาพที่ 4.65 ภาพแบบร่างชุดที่ 3 ภาพที่ 21

จากภาพแบบร่างชุดที่ 3 “อาหารกับชีวิต” ทั้ง 21 ภาพ มีวิธีการในการเลือกแบบร่างเพื่อนำแบบร่างไปสร้างสรรค์ผลงาน โดยให้อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เป็นผู้คัดเลือกแบบร่าง คือ 1. ศาสตราจารย์ ดร.สมพร ฐรี 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยพจน์ ทวلمانพ 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สกลธ์ ภู่งามดี ผลการคัดเลือกภาพแบบร่างชุดที่ 3 เพื่อนำไปสร้างสรรค์เป็นผลงานจริงด้วยเทคนิคภาพเขียนสีน้ำมันบนผ้าใบ จำนวนทั้งหมด 3 ภาพ ได้แก่ ภาพแบบร่างที่ 11, 20 และ 21

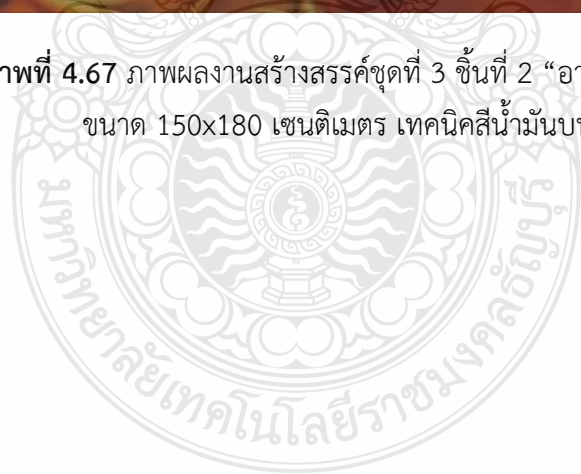
2) ผลงานสร้างสรรค์ ชุดที่ 3 “อาหารกับชีวิต” ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานทั้ง 3 ชิ้น จากสังคมบริโภคนิยมในปัจจุบัน โดยนำอาหารที่คนนิยมรับประทาน เพราะสะดวก รวดเร็ว ไม่ต้องประกอบอาหารเอง ในผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 3 นี้ ผู้วิจัยได้นำภาพตนเองสื่อความหมายแทนผู้คนที่ใช้ชีวิตในสังคมบริโภคนิยมปัจจุบัน ที่เลือกรับประทานอาหารโดยไม่ได้คำนึงถึงคุณค่าทางโภชนาการ หรืออันตรายที่แฝงมากับการรับประทานอาหาร



ภาพที่ 4.66 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 3 ชิ้นที่ 1 “อาหารกับชีวิต 1”
ขนาด 150x180 เซนติเมตร เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ



ภาพที่ 4.67 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 3 ชั้นที่ 2 “อาหารกับชีวิต 2”
ขนาด 150x180 เซนติเมตร เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ





ภาพที่ 4.68 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 3 ชั้นที่ 3 “อาหารกับชีวิต 3”
ขนาด 150x180 เซนติเมตร เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ

3) วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ ชุดที่ 3 “อาหารกับชีวิต”



ภาพที่ 4.69 ภาพแสดงรายละเอียดองค์ประกอบผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 3 ชั้นที่ 1
“อาหารกับชีวิต 1”

ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 3 ชั้นที่ 1 “อาหารกับชีวิต 1”

(1) เนื้อหา ผลงานชิ้นนี้มีเนื้อหาให้เห็นถึงพฤติกรรมการบริโภคในสังคมไทย โดยนำอาหารที่คนนิยมรับประทาน เพราะสะดวก รวดเร็ว ไม่ต้องประกอบอาหารเอง มาใส่อยู่ในผลงานสร้างสรรค์ และได้นำภาพของตนเองสื่อความหมายแทนผู้คนที่ใช้ชีวิตในสังคมบริโภค ที่เลือกรับประทานอาหารโดยมิได้คำนึงถึงคุณค่าทางโภชนาการ หรืออันตรายที่แฝงมากับการรับประทานอาหาร

(2) **แนวความคิด** เป็นการใช้อยุทธลักษณะในการสื่อความหมายในผลงานสร้างสรรค์ ในผลงานชิ้นนี้ผู้วิจัยได้นำภาพตนเองสื่อความหมายแทนผู้คนที่ใช้ชีวิตในสังคมบริโภค และเลือกเอาอาหารที่คนนิยมรับประทานมาเป็นส่วนประกอบในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อให้ตระหนักถึงโทษหรืออันตรายจากการรับประทานอาหาร ที่เน้นความสะดวก รวดเร็ว หาซื้อง่าย โดยไม่คำนึงถึงคุณค่าทางอาหารและสารปนเปื้อนในอาหารที่รับประทาน

(3) **รูปแบบ** ผลงานชิ้นนี้นำเสนอด้วยภาพที่มีลักษณะเหนือจริง นำเสนอโดยนำภาพผู้วิจัยเองเป็นสัญลักษณ์แทนผู้คนที่ใช้ชีวิตในสังคมเร่งรีบ ต้องดำเนินชีวิตแข่งขันกับเวลา สะท้อนเรื่องราวการบริโภคของวิถีชีวิตในปัจจุบัน ในรูปแบบเหนือจริง ผ่านเทคนิคสีน้ำมัน

(4) องค์ประกอบทางศิลปะ

รูปทรง มีการสร้างรูปทรงที่มีขนาดที่แตกต่างกัน สร้างจุดสนใจด้วยรูปทรงที่มีขนาดใหญ่ โดยเน้นรูปทรงที่มีลักษณะโค้งเพื่อสร้างการเคลื่อนไหวให้กับภาพ

สี มีการใช้สีของจุดสนใจให้แยกกันกับพื้นหลังอย่างเห็นได้ชัด ใช้สีแดงเพื่อสร้างจุดเด่น และสร้างความกลมกลืนของภาพด้วยสีเหลือง และส้ม ในส่วนบริเวณด้านหน้า

น้ำหนัก มีการสร้างน้ำหนักพื้นหลังให้มีน้ำหนักเข้ม และเน้นตรงส่วนที่สร้างความสนใจด้วยน้ำหนักอ่อน

จุดเด่น มีการสร้างจุดเด่นอยู่ในระยะหน้าสุดโดยใช้รูปทรงที่มีขนาดใหญ่ที่สุดในภาพ ใช้การเน้นด้วยน้ำหนักเข้มสุด มีการนำสายตาดูด้วยรูปทรงที่มีลักษณะที่มีทิศทางไปยังจุดเด่นของภาพ มีการใช้สีตรงข้ามกับพื้นหลังเพื่อสร้างความสนใจ



ภาพที่ 4.70 ภาพแสดงรายละเอียดองค์ประกอบผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 3 ชั้นที่ 2
“อาหารกับชีวิต 2”

ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 3 ชั้นที่ 2 “อาหารกับชีวิต 2”

(1) เนื้อหา ผลงานชิ้นนี้มีเนื้อหาให้เห็นถึงพฤติกรรมผู้บริโภคในสังคมไทย โดยนำอาหารที่คนนิยมรับประทาน เพราะสะดวก รวดเร็ว ไม่ต้องประกอบอาหารเอง มาใส่อยู่ในผลงานสร้างสรรค์ และได้นำภาพของตนเองสื่อความหมายแทนผู้คนที่ใช้ชีวิตในสังคมบริโภค ที่เลือกรับประทานอาหารโดยมิได้คำนึงถึงคุณค่าทางโภชนาการ หรืออันตรายที่แฝงมากับการรับประทานอาหาร

(2) แนวความคิด เป็นการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายในผลงานสร้างสรรค์ ในผลงานชิ้นนี้ผู้วิจัยได้นำภาพตนเองสื่อความหมายแทนผู้คนที่ใช้ชีวิตในสังคมบริโภค และเลือกเอาอาหารที่คนนิยมรับประทานมาเป็นส่วนประกอบในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อให้ตระหนักถึงโทษหรืออันตรายจากการรับประทานอาหาร ที่เน้นความสะดวก รวดเร็ว หาซื้อง่าย โดยไม่คำนึงถึงคุณค่าทางอาหารและสารปนเปื้อนในอาหารที่รับประทาน

(3) รูปแบบ ผลงานชิ้นนี้นำเสนอด้วยภาพที่มีลักษณะเหนือจริง นำเสนอโดยนำภาพผู้วิจัยเองเป็นสัญลักษณ์แทนผู้คนที่ใช้ชีวิตในสังคมเร่งรีบ ต้องดำเนินชีวิตแข่งขันกับเวลา สะท้อนเรื่องราวการบริโภคของวิถีชีวิตในปัจจุบัน ในรูปแบบเหนือจริง ผ่านเทคนิคสีน้ำมัน

(4) องค์ประกอบทางศิลปะ

รูปทรง มีการสร้างจุดสนใจด้วยรูปทรงที่มีขนาดใหญ่ที่สุดของภาพ สร้างรูปทรงที่ทับซ้อนกันเพื่อให้ภาพมีมิติและน่าสนใจ

สี มีการใช้สีส้ม แดง เหลือง ในระยษหน้าของภาพ ใช้สีม่วงเป็นส่วนของพื้นหลังและบรรยากาศทำให้ภาพที่อยู่ในระยษหน้ามีความน่าสนใจมากขึ้น

น้ำหนัก มีการสร้างน้ำหนักพื้นหลังและบริเวณโดยรอบจุดเด่นให้มีน้ำหนักเข้ม และเน้นตรงส่วนที่สร้างความสนใจด้วยน้ำหนักอ่อน

จุดเด่น มีการสร้างจุดเด่นอยู่กึ่งกลางภาพ โดยใช้รูปทรงที่มีขนาดใหญ่ที่สุดในภาพ ใช้การเน้นด้วยน้ำหนักอ่อนสุด มีการนำสายตาด้วยรูปทรงที่มีลักษณะที่มีทิศทางไปยังจุดเด่นของภาพ มีการใช้สีตรงข้ามกับพื้นหลังเพื่อสร้างความสนใจ



ภาพที่ 4.71 ภาพแสดงรายละเอียดองค์ประกอบผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 3 ชั้นที่ 3
“อาหารกับชีวิต 3”

ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 3 ชั้นที่ 3 “อาหารกับชีวิต 3”

(1) **เนื้อหา** ผลงานชิ้นนี้มีเนื้อหาให้เห็นถึงพฤติกรรมกรรมการบริโภคในสังคมไทย โดยนำอาหารที่คนนิยมรับประทาน เพราะสะดวก รวดเร็ว ไม่ต้องประกอบอาหารเอง มาใส่อยู่ในผลงานสร้างสรรค์ และได้นำภาพของตนเองสื่อความหมายแทนผู้คนที่ใช้ชีวิตในสังคมบริโภค ที่เลือกรับประทานอาหารโดยไม่ได้คำนึงถึงคุณค่าทางโภชนาการ หรืออันตรายที่แฝงมากับการรับประทานอาหาร

(2) **แนวความคิด** เป็นการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายในผลงานสร้างสรรค์ ในผลงานชิ้นนี้ผู้วิจัยได้นำภาพตนเองสื่อความหมายแทนผู้คนที่ใช้ชีวิตในสังคมบริโภค มีตุ๊กตาเด็กพลาสติกแทนสิ่งปนเปื้อนในอาหารเข้าไป และเลือกเอาอาหารที่คนนิยมรับประทานมาเป็นส่วนประกอบในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อให้ตระหนักถึงโทษหรืออันตรายจากการรับประทานอาหาร ที่เน้นความสะดวก รวดเร็ว หาซื้อง่าย โดยไม่คำนึงถึงคุณค่าทางอาหารและสารปนเปื้อนในอาหารที่รับประทาน

(3) **รูปแบบ** ผลงานชิ้นนี้นำเสนอด้วยภาพที่มีลักษณะเหนือจริง นำเสนอโดยนำภาพผู้วิจัยเองเป็นสัญลักษณ์แทนผู้คนที่ใช้ชีวิตในสังคมเร่งรีบ ต้องดำเนินชีวิตแข่งขันกับเวลา สะท้อนเรื่องราวการบริโภคของวิถีชีวิตในปัจจุบัน ในรูปแบบเหนือจริง ผ่านเทคนิคสีน้ำมัน

(4) องค์ประกอบทางศิลปะ

รูปทรง มีการสร้างจุดสนใจด้วยรูปทรงที่มีขนาดใหญ่ที่สุดของภาพ สร้างรูปทรงที่มีลักษณะโค้งเพื่อสร้างความเคลื่อนไหวให้กับภาพ สร้างรูปทรงที่มีทิศทางพุ่งเข้าหาจุดเด่นทำให้จุดเด่นยิ่งเด่นมากขึ้น สร้างรูปทรงที่ทับซ้อนกันเพื่อให้ภาพมีมิติและน่าสนใจ

สี มีสร้างสีบรรยากาศด้วยสีเหลือง สีส้ม เน้นจุดเด่นด้วยวัตถุที่เป็นสีแดง มีการสร้างมิติและความลึกกลับของภาพด้วยสีน้ำตาล

น้ำหนัก มีการสร้างน้ำหนักพื้นหลังและบริเวณโดยรอบจุดเด่นให้มีน้ำหนักเข้ม และเน้นตรงส่วนที่สร้างความสนใจด้วยน้ำหนักอ่อน

จุดเด่น มีการสร้างจุดเด่นให้อยู่ทางขวาของภาพ โดยรูปทรงที่มีขนาดใหญ่ที่สุดในภาพมีรูปทรงที่มี การทับซ้อนกัน ทำให้รูปทรงของจุดเด่นอยู่ด้านบนสุดและส่งเสริมให้จุดเด่นของภาพมีความเด่นยิ่งขึ้น ใช้การเน้นด้วยน้ำหนักอ่อนสุด มีการนำสายตาด้วยรูปทรงที่มีลักษณะที่มีทิศทางไปยังจุดเด่นของภาพ

การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม เรื่องพฤติกรรมกรรมการบริโภคในสังคมไทย ทั้ง 3 ชุด แต่ละชุดได้มีการเชื่อมโยง และพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ ดังนี้

ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 “แก๊งของคนเร่งรีบ” จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมกรรมการบริโภคของคนในสังคมจะเน้นความสะดวก รวดเร็วในการรับประทานอาหาร เพราะเวลาส่วนใหญ่จะใช้ในการประกอบอาชีพ ดังนั้นเวลาจึงเป็นปัจจัยสำคัญในการเลือกซื้อหรือรับประทานอาหาร ยิ่งมีความสะดวก รวดเร็ว ไม่ต้องประกอบอาหารเอง ทำให้ตอบโจทย์การใช้ชีวิตที่เร่งรีบของคนในปัจจุบัน จนอาจทำให้ผู้บริโภคลืมนึกถึงคุณค่าทางโภชนาการ สุขลักษณะ และอันตรายที่แฝงมากับ

อาหาร เนื้อหาในผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 นี้ จึงต้องการนำอาหารที่คนไทยนิยมบริโภคในสังคมที่แข่งขันกับเวลา ต้องการความสะดวกและรวดเร็ว มาสื่อและสะท้อนให้เห็นถึงการบริโภคอาหารที่ไม่คำนึงถึงอันตรายที่แฝงมากับอาหาร โดยมีแนวคิดในการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายในผลงานสร้างสรรค์ นั่นคือ แองกูด ซึ่งเป็นอาหารที่เป็นตัวแทนของการบริโภคที่เร่งรีบ สะดวก และรวดเร็ว นอกจากนี้ยังใช้สัญลักษณ์อื่น ๆ ในการสื่อความหมายถึง สิ่งแปลกปลอม สิ่งปนเปื้อน และอันตรายที่อยู่ในอาหาร เช่น นอต ตะปู อกตราแมน ก๊อตซิลลา เป็นต้น ให้ผู้บริโภคได้ตระหนักถึงการบริโภคอาหาร โดยใช้การสร้างสรรค์ผลงานรูปแบบเหนือจริง ผ่านเทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ ด้านองค์ประกอบทางศิลปะผู้วิจัยได้ใช้รูปทรงที่มีขนาดแตกต่างกัน ผิดแปลกไปจากธรรมชาติ มีการใช้สี น้ำหนักอ่อน น้ำหนักเข้มที่ทำให้ภาพดูลึกลับ น่ากลัว

ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 2 “แองกูดผลิตซ้ำ” ผู้วิจัยได้พัฒนาผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 2 นี้ ต่อยอดจากผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 โดยผลงานสร้างสรรค์จะยังคงใช้แองกูดเป็นสัญลักษณ์สื่อความหมายถึงพฤติกรรมผู้บริโภคของคนในสังคมที่เน้นความสะดวก รวดเร็วในการรับประทานอาหาร แต่ในผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 2 นี้ ต้องการสื่อให้เห็นถึงพฤติกรรมผู้บริโภคที่เลือกรับประทานซ้ำ ๆ ผลิตซ้ำ ๆ สะท้อนถึงการหาซื้อได้ง่าย ผลิตหรือขายเป็นจำนวนมากขึ้น เกิดร้านขายอาหารเพิ่มขึ้น ทำให้อาหารหาซื้อง่ายและสะดวก จึงเป็นปัจจัยหนึ่งส่งผลต่อการเลือกซื้ออาหารรับประทานของคนในสังคม ซึ่งเป็นไปตามการดำเนินชีวิตในสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป เนื้อหาในผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 2 นี้มีเนื้อหาให้เห็นถึงพฤติกรรมผู้บริโภคในสังคมไทย โดยสะท้อนผ่านแองกูดที่มีจำนวนมาก เหมือนกับในชีวิตประจำวันที่มีร้านค้าหรือร้านอาหารประเภทที่ปรุงสำเร็จ ให้เลือกอย่างหลากหลาย มีการบริโภคซ้ำ ๆ ทุกวัน เน้นที่ความสะดวก รวดเร็ว โดยไม่คำนึงถึงคุณค่าทางอาหาร สุขลักษณะ และอันตรายที่เกิดจากการรับประทานอาหาร แนวความคิดในการสร้างสรรค์ยังคงใช้สัญลักษณ์ของแองกูดในการสื่อความหมายถึงอาหารที่เน้นความสะดวก รวดเร็วในการรับประทานเหมือนกับผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 แต่ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 2 จะใช้สัญลักษณ์แองกูดเป็นจำนวนมากขึ้น สื่อถึงการผลิตซ้ำ หรือมีเป็นจำนวนมากขึ้น และยังคงสัญลักษณ์อื่น ๆ ในการสื่อความหมายถึง สิ่งแปลกปลอม สิ่งปนเปื้อน และอันตรายที่อยู่ในอาหาร เช่น ตึกตาทหารพลาสติก ลิงยักษ์ ฝีมดเอ็กซ์ เป็นต้น เพื่อให้ตระหนักถึงอันตรายที่แฝงมากับอาหารที่นิยมบริโภคกันทุกวัน ส่วนในด้านองค์ประกอบทางศิลปะมีการใช้รูปทรงเหมือนกันเป็นจำนวนมาก โดยใช้ขนาดของรูปทรงที่เล็กและใหญ่ให้ดูมีมิติ มีการสร้างจุดสนใจด้วยการใช้สีคู่ตรงข้าม และน้ำหนักอ่อน น้ำหนักเข้ม

ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 3 “อาหารกับชีวิต” ในผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 3 ผู้วิจัย ได้พัฒนาต่อยอดจากผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 และผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 2 โดยผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 3 ต้องการสื่อความหมายให้เป็นถึงความอันตราย ความน่ากลัว จากการบริโภคอาหารที่เด่นชัดขึ้นกว่าการสร้างสรรค์ผลงานชุดที่ 1 และการสร้างสรรค์ผลงานชุดที่ 2 ซึ่งยังคงใช้แองกูดในการสื่อความหมายถึงความสะดวก รวดเร็ว และความเร่งรีบในการรับประทานอาหาร แต่เป็นแองกูดที่มีลักษณะของการรับประทานไม่หมด รวมทั้งมีอาหารอื่น ๆ ที่คนนิยมรับประทานในลักษณะที่ทานไม่หมด เช่น อาหาร

เวฟ แอมเบอเกอร์ เป็นต้น เพื่อแสดงให้เห็นถึงความน่ากลัว ความอันตราย ที่แฝงมากับอาหาร ทั้งนี้ได้เพิ่มภาพของผู้วิจัยลงในผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 3 เพื่อบ่งบอกหรือเป็นตัวแทนของคนในสังคมที่ใช้ชีวิตที่เร่งรีบ แข่งขันกับเวลา และเลือกรับประทานอาหารโดยเน้นความสะดวก รวดเร็ว โดยที่ไม่คำนึงถึงคุณค่าทางโภชนาการ หรืออันตรายที่แฝงมากับอาหาร เนื้อหาของผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 3 จะแตกต่างจากผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 และผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 2 โดยจะเน้นการนำเสนอเรื่องอันตรายที่แฝงมากับการรับประทานอาหารที่เด่นชัดกว่า แนวความคิดของผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 3 เป็นการใช้สัญลักษณ์ภาพผู้วิจัยเป็นสัญลักษณ์แทนคนในสังคมที่บริโภคอาหารโดยไม่ระมัดระวังต่ออันตรายที่จะเกิดขึ้น ผู้วิจัยจะสร้างสรรค์ผลงานจากอาหารที่คนนิยมรับประทาน หรืออาหารที่รับประทานไม่หมดให้มีลักษณะของความน่ากลัว ความอันตราย สะท้อนให้ตระหนักถึงโทษและอันตรายในการรับประทานอาหาร รูปแบบยังคงเป็นสร้างสรรค์ผลงานรูปแบบเหมือนจริง ผ่านเทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ ส่วนในด้านองค์ประกอบทางศิลปะ จะใช้รูปทรงที่มีลักษณะโค้งเพื่อสร้างความเคลื่อนไหวให้กับภาพ ใช้จุดนำสายตาด้วยรูปทรงที่มีทิศทางไปยังจุดเด่นของภาพ มีการใช้น้ำหนักเข้ม น้ำหนักอ่อนในการสร้างจุดเด่นให้กับภาพ



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย การอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการวิจัย

จากการดำเนินการวิจัยเชิงคุณภาพ เป็นการสร้างสรรค์ผลงานเรื่อง พฤติกรรมการบริโภคในสังคมไทยซึ่งมีวัตถุประสงค์ในวิจัยคือ ต้องการศึกษ วิเคราะห์ ตีความ พฤติกรรมการบริโภคอาหารของคนไทย แล้วนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษา วิเคราะห์ ตีความ มาสร้างองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยที่มีลักษณะเฉพาะตนของผู้วิจัยเอง และดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่สะท้อนพฤติกรรมการบริโภคในสังคมไทย จากการดำเนินการวิจัยได้ข้อสรุปตามวัตถุประสงค์ในแต่ละข้อดังนี้

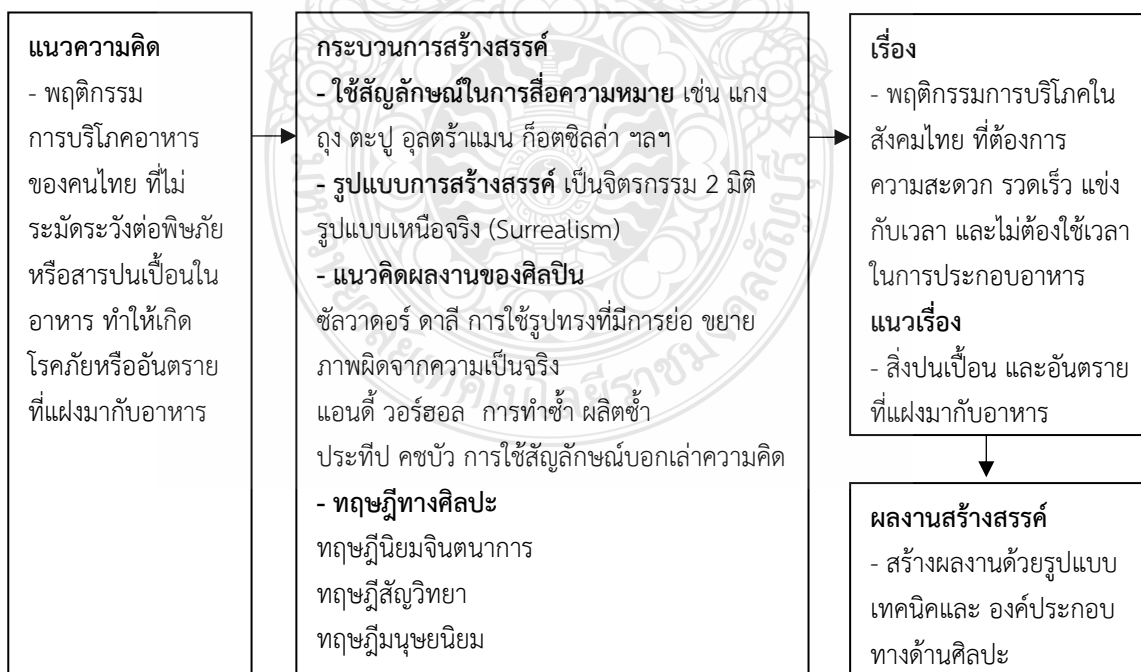
5.1.1 การศึกษา วิเคราะห์ ตีความ พฤติกรรมการบริโภคอาหารของคนไทย

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร หนังสือ เว็บไซต์และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทั้งในด้านพฤติกรรมการบริโภค พิษภัยในอาหาร เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการสร้างสรรค์ผลงาน และได้มีการลงสำรวจข้อมูลภาคสนามในพื้นที่ต่าง ๆ ในกรุงเทพมหานครและจังหวัดปทุมธานี ตามสถานที่ต่าง ๆ คือ ตลาด ห้างสรรพสินค้า ร้านอาหาร และร้านค้าแผงลอย การสำรวจได้มีการสังเกตผู้บริโภคถึงประเภทของอาหารที่ผู้บริโภคเลือกรับประทาน และสังเกตเห็นว่าผู้บริโภคเลือกรับประทานอาหารนอกบ้านมากขึ้น โดยสมัยก่อนคนส่วนใหญ่จะทำอาหารรับประทานเองที่บ้านและไม่มีร้านขายอาหารเปิดจำนวนมากเหมือนปัจจุบัน ซึ่งอาจเป็นเพราะสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป ทำให้วิถีในการดำเนินชีวิตเปลี่ยนไปด้วย กล่าวคือ ปัจจุบันคนเน้นความสะดวกและรวดเร็วในการรับประทาน เนื่องจากไม่ต้องยุ่งยากในการซื้อวัตถุดิบและลงมือทำอาหาร ก็สามารถเลือกรับประทานอาหารที่ถูกใจได้โดยมีอาหารให้เลือกสรรหลายชนิด ทั้งนี้เป็นไปตามสภาพสังคมที่ต้องเร่งรีบกับเวลา คนในวัยทำงานจึงไม่ยอมเสียเวลาในการประกอบอาหาร รวมทั้งสำรวจโดยการเลือกซื้ออาหารจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อให้เห็นวัตถุดิบจริง เข้าถึงข้อมูลที่แท้จริงของพฤติกรรมการบริโภคในสังคม ซึ่งเป็นข้อมูลเบื้องต้นที่เป็นประโยชน์กับการสร้างสรรค์ผลงานและได้มีการถ่ายภาพอาหารไว้เพื่อเป็นข้อมูล หลังจากนั้นจึงเอาข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมมาวิเคราะห์และสร้างแบบร่างสำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งทำให้เกิดมุมมองใหม่ที่ชัดเจนของพฤติกรรมการบริโภคในสังคม

5.1.2 การสร้างองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยที่มีลักษณะเฉพาะตน

ในการดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานเรื่องพฤติกรรมการบริโภคในสังคมไทย โดยศึกษาแนวคิดและทฤษฎีทางศิลปะ รวมทั้งศึกษาและวิเคราะห์ผลงานของศิลปิน ได้แก่ ซัลวาดอร์ ดาลี แอนดี้ วอร์ฮอล และประทีป คชบัว ผนวกกับนำข้อมูลจากการศึกษาพฤติกรรมการบริโภคอาหารของคนไทย เกิดเป็นการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยที่แสดงให้เห็นถึงรูปแบบวิถีการดำเนินชีวิตในปัจจุบัน ซึ่งเกิดจากการปรับตัวให้สอดคล้องกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงใน

สังคมไทย ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมในการสร้างสรรค์ผลงานพฤติกรรมกรรมการบริโภคในสังคมไทย ผลงานเป็นการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่มีลักษณะการถ่ายทอดที่เหนือจริง ทำให้ภาพสามารถสื่อความหมายออกมาได้ชัดเจน และชวนให้คิดและตระหนักถึงการบริโภคในสังคมยุคปัจจุบัน มีการใช้เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ การถ่ายทอดแสดงมุมมองของอาหาร สิ่งแปลกปลอมหรือสิ่งปนเปื้อนที่อยู่ในอาหาร สะท้อนถึงลักษณะพฤติกรรมของคนในการเลือกบริโภค และสิ่งเจือปนที่อยู่ในอาหาร นอกจากนี้ผู้วิจัยใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมายในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยใช้อาหารที่คนไทยนิยมรับประทานแสดงถึงการรับประทานที่สะดวกและรวดเร็ว แข่งขันกับเวลา มาช่วยในการสื่อความหมายคือ แกลง รวมทั้งได้นำภาพสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ไม่ควรเป็นส่วนประกอบอยู่ในอาหาร เช่น อุลตราแมน ก๊อตซิลล่า ตะปู ตุ๊กตาทหารพลาสติก เป็นต้น ใส่เข้าไปในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อสื่อความหมายให้เห็นถึงสิ่งแปลกปลอม การปลอมปนในอาหารที่รับประทาน ความอันตรายเมื่อรับประทานอาหารที่มีสิ่งปนเปื้อนเข้าไป และมีการนำภาพของผู้วิจัยเองสื่อความหมายแทนผู้คนในสังคมที่ใช้ชีวิตและมีพฤติกรรมกรรมการบริโภคอาหารที่หาซื้อง่าย สะดวก รวดเร็ว ในการรับประทาน การสร้างสรรค์ผลงานถ่ายทอดความคิดและอารมณ์ความรู้สึกภายในผลงาน ให้เห็นถึงความน่ากลัว พิษภัยที่แฝงมากับอาหารที่ผู้บริโภครับประทาน โดยมีได้คำนึงถึงสัญลักษณ์ สารปนเปื้อน หรือคุณค่าทางอาหารที่จะได้รับ ซึ่งเป็นความต้องการของผู้สร้างสรรค์ผลงานที่จะถ่ายทอดความคิดและความรู้สึกของตนเองให้ผู้รับชมผลงานได้ตระหนักถึงการเลือกรับประทานอาหารที่ปลอดภัย และพิษภัยที่แฝงมากับอาหาร ทั้งนี้ได้นำความรู้ทางองค์ประกอบศิลป์ รูปทรง สี น้ำหนัก การจัดองค์ประกอบภาพ ให้เกิดเป็นจุดเด่นในการสร้างสรรค์ผลงาน



ภาพที่ 5.1 กรอบองค์ความรู้ของแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

5.1.3 การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่สะท้อนพฤติกรรมการบริโภคในสังคมไทย

ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่สะท้อนให้เห็นถึงอันตรายที่แฝงมากับอาหารที่บริโภคในปัจจุบัน โดยมีกระบวนการในการศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานจากประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน ที่เป็นวิถีชีวิตที่ต้องแข่งขันกับเวลา ชีวิตส่วนใหญ่ใช้ไปกับการทำงานเพื่อเศรษฐกิจที่ดีของชีวิตและครอบครัวมีการปรุงแต่งอาหารให้เกิดรูปลักษณ์หน้าตาที่สวยงาม ในรูปลักษณ์ภายนอกที่ชวนรับประทานนั้นอาจมีพิษภัยที่แฝงอยู่ มีการเจือปนสารพิษต่าง ๆ ซึ่งอาจอยู่ในรูปแบบที่ไม่สามารถมองเห็นได้ มีการปนเปื้อนจากวัตถุพิษหรือวัสดุที่ใช้ในการประกอบอาหาร หรือกระบวนการในขั้นตอนการปรุงอาหาร ส่งผลให้เกิดโทษต่อร่างกาย ทั้งนี้ในการสร้างสรรค์ผลงานต้องการให้ผู้บริโภคตระหนักถึงการบริโภคอาหารอย่างปลอดภัยในการสร้างสรรค์ผลงานได้นำเสนอผ่านผลงานจิตรกรรม 2 มิติ มีรูปแบบเหนือจริง (Surrealism) มีการใช้องค์ประกอบทางศิลปะในการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น รูปทรงสี่เหลี่ยม ในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยจะแบ่งผลงานการสร้างสรรค์ออกเป็น 3 ชุด ดังนี้

การสร้างสรรค์ผลงานชุดที่ 1 “แกงถุงของคนเร่งรีบ” มีจำนวน 3 ชิ้น ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงาน จากการศึกษาพฤติกรรมการบริโภคของคนไทยพบว่า การรับประทานอาหารในยุคปัจจุบันเน้นความสะดวก รวดเร็ว โดยไม่ต้องไปประกอบอาหารเอง ผู้วิจัยจึงได้เลือกชนิดของอาหารที่คนนิยมรับประทานมาใส่ลงไปในรูปแบบของแกงถุง โดยใช้แกงถุงเป็นสัญลักษณ์แทนความสะดวก รวดเร็ว รับประทานง่าย เหมาะกับวิถีชีวิตที่ผู้คนต้องแข่งขันกับเวลา นอกจากนี้ในการสร้างสรรค์ผลงานยังใช้สัญลักษณ์อื่น ๆ สื่อความหมายถึงสิ่งปนเปื้อนที่อยู่ในอาหาร ที่อาจเป็นอันตรายต่อร่างกายของผู้บริโภคได้

การสร้างสรรค์ผลงานชุดที่ 2 “แกงถุงผลิตซ้ำ” มีจำนวน 2 ชิ้น ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงาน โดยยังคงใช้แกงถุงเป็นสัญลักษณ์สื่อความหมายแทนความสะดวก รวดเร็ว รับประทานง่าย แต่การสร้างสรรค์ผลงานชุดที่ 2 นี้ ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อสะท้อนสังคมที่มีการบริโภคอาหารที่ปรุงสำเร็จ อาหารถุง อาหารที่หาซื้อได้ง่าย รับประทานได้ง่ายและสะดวกเป็นจำนวนมากขึ้น ผู้ขายจึงมีการผลิตจำนวนมากขึ้นเช่นเดียวกัน ซึ่งเป็นไปตามการดำเนินชีวิตในสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป นอกจากนี้ในการสร้างสรรค์ผลงานยังคงมีการสอดแทรกสัญลักษณ์ของสารปนเปื้อนในอาหาร ที่สื่อถึงการรับประทานอาหารที่ไม่คำนึงถึงอันตรายที่แฝงมากับอาหาร

การสร้างสรรค์ผลงานชุดที่ 3 “อาหารกับชีวิต” มีจำนวน 3 ชิ้น ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงาน จากสังคมบริโภคในปัจจุบัน โดยนำอาหารที่คนนิยมรับประทาน เพราะสะดวก รวดเร็ว ไม่ต้องประกอบอาหารเอง เช่น แกงถุง อาหารกึ่งสำเร็จรูป อาหารพาสต์ฟู้ด เป็นต้น ในผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 3 นี้ ผู้วิจัยได้นำภาพตนเองสื่อความหมายแทนผู้คนที่ใช้ชีวิตในสังคมบริโภคปัจจุบัน ที่เลือกรับประทานอาหารโดยมิได้คำนึงถึงคุณค่าทางโภชนาการ หรืออันตรายที่แฝงมากับการรับประทานอาหาร

จากการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยนำเสนอมุมมองของผู้วิจัยที่มีต่อการบริโภคอาหารของคนในสังคม ซึ่งเปลี่ยนแปลงไปตามวิถีการดำเนินชีวิตทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม มาเป็นแนวทางใน

การสร้างผลงานที่สะท้อนพฤติกรรมการบริโภคของคนในสังคมไทย แสดงออกถึงมโนภาพที่อยู่ในความคิดความรู้สึกของผู้วิจัย ออกมาเป็นกรอบความรู้ของแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานได้ดังนี้

5.2 การอภิปรายผล

งานวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการบริโภคในสังคมไทย มุ่งเน้นที่จะศึกษาพฤติกรรมการบริโภคอาหารของคนไทยในสังคมปัจจุบัน ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงหรือพัฒนาไปตามยุคสมัย ส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะการเลือกรับประทานอาหาร ความเจริญที่เพิ่มขึ้นประกอบกับวิถีชีวิตแบบสังคมเมืองได้เข้ามาก่อให้เกิดการบริโภคอาหารที่เปลี่ยนไป เช่น ความต้องการในการรับประทานอาหารที่ง่าย รวดเร็ว สะดวกสบาย โดยที่ไม่ต้องประกอบอาหารเอง เป็นต้น ทั้งนี้การดำเนินชีวิตในยุคที่มีความเจริญทางเทคโนโลยี สิ่งนี้ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงทางความเป็นอยู่รูปแบบการดำเนินชีวิตอย่างรวดเร็ว ในอดีตนั้นมักจะทำอาหารรับประทานเองที่บ้าน แต่ในสังคมปัจจุบันมีการใช้ชีวิตที่เร่งรีบ การรับประทานอาหารต้องสะดวกและรวดเร็วในเวลาที่ย่ำกัด อาหารที่คนมักเลือกรับประทาน เช่น ข้าวราดแกง อาหารตามสั่ง อาหารถุง อาหารที่ขายริมบาทวิถี อาหารฟาสต์ฟู้ด อาหารกึ่งสำเร็จรูป เป็นต้น นอกจากนี้ความจำเป็นเพื่อความอยู่รอดบางคนต้องฝากท้องไว้กับซูเปอร์มาร์เก็ตและร้านสะดวกซื้อที่ เพราะความง่ายสะดวกและรวดเร็วตอบโจทย์รูปแบบการดำเนินชีวิต การรับประทานอาหารในลักษณะนี้จึงส่งผลให้เกิดปัญหาสุขภาพและโภชนาการของคนไทยสอดคล้องกับงานวิจัยของ เทพรัตน์ เอื้อธรรมถาวร, ปริญญา โกวิทวิวัฒน์ และ กิติพงศ์ รัตนวงกต (2561) ได้ศึกษาพฤติกรรมการบริโภคอาหารจานด่วนกลุ่มวัยทำงาน ผลการศึกษาพบว่าปัจจุบันการเลือกรับประทานอาหารของผู้บริโภคเปลี่ยนไป เกิดจากอิทธิพลภายนอก สภาพแวดล้อม วัฒนธรรมของชาวตะวันตก และอิทธิพลจากสื่อส่งผลต่อการดำรงชีวิตในการเลือกซื้ออาหารเพื่อความสะดวกรวดเร็วและประหยัดเวลา จนลืมนึกถึงคุณค่าทางโภชนาการอาหาร สรุปได้ว่าพฤติกรรมผู้บริโภควัยทำงาน เกิดจากสภาพสังคม เศรษฐกิจ การเมือง การรับวัฒนธรรม และความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่ทำให้เกิดพฤติกรรมการบริโภคอาหารจานด่วน ภายใต้ระยะเวลาที่เร่งรีบ โดยบริโภคประเภทของอาหารจานด่วนไม่แตกต่างกัน รวมทั้งยังส่งผลเสียต่อสุขภาพ

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ศึกษามาสร้างสรรค์เป็นแนวทางของตนเอง เพื่อสะท้อนพฤติกรรมการบริโภคอาหารในสังคมไทย และต้องการให้คนในสังคมได้ตระหนักถึงพิษภัยที่มากับอาหาร เช่น สารปนเปื้อน คุณค่าทางโภชนาการ และสุขลักษณะในอาหาร เป็นต้น โดยรูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานนั้นเป็นผลงานจิตรกรรม 2 มิติ เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ นำเสนอโดยใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายในผลงานสร้างสรรค์ ซึ่งจะใช้แกงถุงเป็นหลักในการสื่อความหมายแทนอาหารในสังคมบริโภคปัจจุบัน และใช้สิ่งที่ไม่ควรอยู่ในอาหารแทนสิ่งแปลกปลอมที่ปนเปื้อนมากับอาหาร เช่น อุลตราแมน ก๊อตซิลล่า ตะปู ตุ๊กตาทหารพลาสติก เป็นต้น นอกจากนี้ผู้วิจัยได้นำภาพตนเองสื่อความหมายแทนผู้คนที่ใช้ชีวิตใน

สังคมบริโภคปัจจุบัน ซึ่งจะทำให้ผู้ชมได้เข้าถึงความรู้สึก อารมณ์และความต้องการในการสื่อความหมายของผู้วิจัยมากขึ้น

ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานเรื่องพฤติกรรมกรบริโภคในสังคมไทย โดยมีการย่อขยายภาพ ซึ่งบางภาพอาจมีขนาดที่ผิดไปจากปกติที่เป็น เป็นการสร้างรูปทรงที่มีขนาดแตกต่างกันเพื่อเพิ่มมิติให้ภาพ ซึ่งได้รับอิทธิพลจากศิลปินที่มีชื่อเสียงทางด้านศิลปะแนวเซอร์เรียลลิสม์ คือ ซัลวาดอร์ ดาลี โดยศิลปินท่านนี้จะสร้างสรรค์ผลงานให้รูปทรงมีลักษณะ ยืด ขยาย ย่อ เปลี่ยนแปลงรูปทรงให้ผิดไปจากแบบปกติ ทำให้มีลักษณะที่เป็นอัตลักษณ์ของศิลปิน นอกจากนี้ผลงานการสร้างสรรค์ของผู้วิจัยยังนำเสนอโดยใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย เช่นเดียวกับ ประทีป คชบัว ที่นำเสนอผลงานจิตรกรรมด้วยรูปทรงสัญลักษณ์ เพื่อสื่อสาร บอกเล่าเรื่องราวความคิด ตลอดจนเหตุการณ์เรื่องราวที่เขาประสบพบเจอจากสังคม ผสมผสานจินตนาการความรู้สึกในลักษณะเหนือความจริง ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีสัญญาวิทยา ดังที่ วรชัย รวบรวมเลิศ (2555, น.13) ได้สรุปแนวคิดเรื่องสัญญาวิทยาไว้ว่า “สัญญา” คือสิ่งใด ๆ ที่ถูกสร้างขึ้นมาจากข้อตกลงของสังคมและวัฒนธรรมในชุมชนนั้น ๆ เพื่อใช้เป็นสื่อในการแสดงความหมาย อีกทั้งยังเป็นตัวแทนของวัตถุจริง สัญญาจึงมีความเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบ 3 ส่วนคือ 1) วัตถุในโลกจริง ซึ่งเป็นตัวอ้างอิงให้กับสัญญา 2) รูปสัญญา ซึ่งให้เป็นสื่อกลางในการบรรจุความหมาย 3) ความหมายสัญญา ที่เป็นความเข้าใจหรือภาพที่เกิดขึ้นในใจ ในการสร้างสรรค์ผลงานผู้วิจัยยังได้มีการนำเสนอให้เห็นถึงการผลิตและการบริโภคที่มีการทำซ้ำ ๆ อยู่เสมอ สะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตของคนในสังคมที่บริโภคอาหารในรูปแบบเดิม ๆ เป็นประจำทุกวัน และยังทำให้เห็นถึงการผลิตซ้ำ ๆ เหมือนเดิมทุก ๆ วัน ของร้านค้า ซึ่งได้อิทธิพลจากศิลปินอีกหนึ่งท่าน คือ แอนดี้ วอร์ฮอล นำเสนอประเด็นหรือเรื่องราวต่าง ๆ ได้อย่างน่าสนใจ โดยใช้วิธีการ หยิบยืม (Appropriation) สิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ใกล้ตัวผู้คนในยุคนั้นหรือเป็นวัฒนธรรมร่วมสมัยในขณะนั้น มาใช้ในการสร้างงานศิลปะ โดยเฉพาะแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ ที่สะท้อนสภาพสังคมบริโภคนิยมและวัตถุนิยม ที่บ่งบอกถึงการผลิตแบบอุตสาหกรรมที่สามารถทำสำเนา (Copy) หรือสามารถผลิตซ้ำได้อย่างไม่มีจำนวนจำกัด จากอิทธิพลทางแนวคิด ทฤษฎี และผลงานสร้างสรรค์ของศิลปิน จึงทำให้ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยที่พัฒนาไปตามสภาพแวดล้อม ความเปลี่ยนแปลงของชีวิต ความเป็นอยู่ ความรู้สึกนึกคิด และความนิยมในสังคม สะท้อนให้เห็นถึงสิ่งใหม่ของสังคมไทยที่เกิดขึ้นตามวิถีชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไป นั่นก็คือวิถีชีวิตในการบริโภคอาหาร โดยอาศัยประสบการณ์และจินตนาการของผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานออกมาในรูปแบบที่มีลักษณะเฉพาะตน

การสร้างสรรค์ผลงานเป็นผลงานจิตรกรรมที่มีลักษณะเหนือจริง ใช้การแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึก ซึ่งสั่งสมและซ่อนเร้นจากประสบการณ์และจิตใต้สำนึกของผู้วิจัย ที่ตระหนักและมองเห็นถึงปัญหาการบริโภคอาหารที่ทำให้เกิดโรคร้ายต่าง ๆ ซึ่งผู้วิจัยได้เห็นบุคคลใกล้ชิดเจ็บป่วยด้วยสาเหตุจากการรับประทานอาหาร สร้างความวิตกกังวล จึงถูกนำมาถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานศิลปะ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ ดังที่ ศรีเรือน แก้วกังวาล (2549, น. 85) ได้กล่าวไว้ว่า แนวคิดที่สำคัญของซิกมันด์ ฟรอยด์ จิตใต้สำนึกคือ จิตที่ถูกเก็บซ่อน อารมณ์ที่ถูกเก็บกด ความรู้สึก

ที่ถูกเก็บกด ความฝัน ความทรงจำ ฯลฯ พลังจิตใต้สำนึกมีอิทธิพลเหนือจิตสำนึก กระตุ้นเตือนให้ประพฤติปฏิบัติพฤติกรรมประจำวันทั่วไป ดังนั้นผู้วิจัยคือผู้หนึ่งที่ทำหน้าที่สร้างสรรค์ Id หรือสัญชาตญาณเดิมออกมา เป็นงานสร้างสรรค์ในรูปของงานศิลปะเป็นกลไกทางจิตที่ทำให้ค้นพบรูปแบบที่ได้รับจากประสบการณ์หรือการใช้ชีวิตในสังคม ซึ่งล้วนเป็นการแปลงแรงขับทางธรรมชาติ ซึ่งเป็นบ่อเกิดสำคัญของแรงบันดาลใจเพื่อเติมเต็มความปรารถนาของตน โดยไม่ยึดติดความคิดเชิงเหตุผลสร้างสรรค์ตามจินตนาการ แสดงออกมาอย่างอิสระ โดยไม่คำนึงถึงโลกของความเป็นจริง งานศิลปะจึงเป็นเสมือนพื้นที่ระบายและปลดปล่อยอารมณ์ปรารถนาที่เก็บกดออกมาอย่างสร้างสรรค์ วิจัยเรื่องพฤติกรรมบริการบริโภคในสังคมไทย ผู้วิจัยได้นำเรื่องราวจากประสบการณ์ที่เคยพบเจอมา และตระหนักถึงความสำคัญในการบริโภคอาหารของคนในสังคม ซึ่งอาหารเป็นปัจจัยพื้นฐานในการดำเนินชีวิต และผู้วิจัยเองต้องการที่จะถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกของตนเองให้ผู้แก่คนในสังคมได้ตระหนักถึงพิษภัยในการบริโภคอาหาร โดยการสร้างสรรค์ผลงานและการพัฒนางานศิลปะของตนเอง พร้อมทั้งเพื่อเป็นประโยชน์แก่สังคม ดังที่ ทิศนา แคมมณี (2550, น. 58) ได้กล่าวถึง ทฤษฎีการเรียนรู้ของมาสโลว์ว่ามนุษย์ทุกคนมีความต้องการพื้นฐานตามธรรมชาติ มนุษย์ต้องการที่จะรู้จักตนเองและพัฒนาตนเอง มาสโลว์แบ่งความต้องการของมนุษย์ไว้ คือ ความต้องการทางกายภาพ ความต้องการความมั่นคงและปลอดภัย ความต้องการความรักและเป็นที่ยอมรับ ความต้องการการได้รับการยกย่องจากผู้อื่น ความต้องการในการเข้าใจและรู้จักตนเอง มนุษย์มีความต้องการที่หลากหลายบางครั้งอาจจะเป็นแรงจูงใจในการขับเคลื่อนชีวิต ดังนั้นผลงานศิลปะจึงเป็นตัวสะท้อนบ่งชี้ความต้องการของตนเองหรือของสังคมที่ได้จากประสบการณ์และการถูกหล่อหลอมจากการใช้ชีวิตในอดีตถึงปัจจุบัน ซึ่งความต้องการเหล่านั้นก็ยังคงเป็นพลังในการขับเคลื่อนชีวิตของคนในสังคม และเป็นพลังส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะต่าง ๆ มากมาย นอกจากนี้ในการสร้างสรรค์ผลงานผู้วิจัยได้ใช้องค์ประกอบทางศิลปะถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึก โดยใช้องค์ประกอบที่หลากหลายเพื่อให้เกิดความเป็นเอกภาพของรูปทรง ดังที่ ชลุต นิมเสมอ (2557, น. 134) กล่าวว่า เอกภาพของรูปทรง คือ การรวมตัวกันอย่างมีดุลยภาพ และมีระเบียบของทัศนธาตุ เพื่อก่อให้เกิดเป็นรูปทรงหนึ่งที่สามารถแสดงความคิดและอารมณ์ของศิลปินออกมาได้อย่างตรงชัด ในผลงานสร้างสรรค์ยังมีการสร้างจุดเด่นด้วยสี เพราะสีเป็นทัศนธาตุสำคัญ และมีบทบาทที่สุดในงานจิตรกรรม (ชลุต นิมเสมอ, 2557, น. 75) โดยการใช้สีต่างวรรณะกันจะช่วยเน้นภาพซึ่งกันและกัน คือใช้สีวรรณะร้อนหรือวรรณะเย็น แล้วใช้สีวรรณะที่ตรงข้ามเข้าไปช่วยเน้น แต่ต้องให้วรรณะหนึ่งมีปริมาณมากกว่าอีกรวรรณะหนึ่ง จะทำให้เกิดความขัดแย้งและทำให้เกิดจุดเด่น

ผลงานสร้างสรรค์แต่ละชุด โดยภาพรวมต้องการสื่อและแสดงให้เห็นถึงสภาพสังคมและการบริโภคอาหารในสังคมไทยดังนี้ ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 “แกงถุงของคนเร่งรีบ” ผลงานชุดนี้ต้องการสื่อให้เห็นถึงความเร่งรีบของคนในสังคม ที่ใช้เวลาส่วนใหญ่ในการทำงานหาเลี้ยงชีพ จนไม่มีเวลาในการประกอบอาหารเอง การบริโภคอาหารจึงต้องซื้อจากแหล่งขายอาหารต่าง ๆ ซึ่งจะใช้งบประมาณเป็นสัญลักษณ์แทนความเร่งรีบ รวมทั้งใช้สัญลักษณ์อื่น ๆ ที่แฝงอยู่ในแกงถุงแทนสิ่งปนเปื้อนที่แฝงอยู่ในอาหาร ทำให้เกิดอันตรายต่อคนที่รับประทานอาหารโดยไม่ระมัดระวัง ผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 2

“แกงถุงผลิตซ้ำ” ผลงานชุดนี้ต้องการสื่อให้เห็นถึงการหาซื้ออาหารที่ง่ายและสะดวกในปัจจุบัน จะเห็นจากแหล่งขายอาหารที่มีมากขึ้น การทำอาหารหรือผลิตอาหารออกมาเป็นจำนวนมาก ๆ ทำให้ผู้บริโภคสามารถเลือกซื้ออาหารได้หลากหลาย โดยยังคงใช้แกงถุงเป็นสัญลักษณ์ของความเร่งรีบของคนในสังคมที่ใช้เวลาส่วนใหญ่ในการทำงานหาเลี้ยงชีพ รวมทั้งยังคงใช้สัญลักษณ์อื่น ๆ ที่แฝงอยู่ในแกงถุงแทนสิ่งปนเปื้อนที่แฝงอยู่ในอาหาร แต่จะมีลักษณะของการผลิตซ้ำ ๆ หรือมีแกงถุงเป็นจำนวนมากในผลงานทำให้เกิดลักษณะที่บ่งบอกถึงการผลิตซ้ำ ๆ จำนวนมากและการรับประทานแบบเดิมเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ โดยไม่คำนึงถึงอันตรายที่แฝงมากับการรับประทานอาหาร และผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 3 “อาหารกับชีวิต” ผลงานชุดนี้ต้องการสื่อให้เห็นถึงอันตรายที่แฝงมากับการบริโภคอาหาร ซึ่งใช้ภาพบุคคลเป็นสัญลักษณ์แทนคนในสังคมที่บริโภคอาหารโดยไม่ระมัดระวังต่ออันตรายที่จะเกิดขึ้น ผู้วิจัยจะสร้างสรรค์ผลงานจากอาหารที่คนนิยมรับประทาน หรืออาหารที่รับประทานไม่หมดให้มีลักษณะของความน่ากลัว ความอันตราย

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 การวิจัยและสร้างสรรค์ผลงานเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการบริโภค ให้ศึกษาข้อมูลในสังคมในหลาย ๆ ด้าน ซึ่งจะบ่งบอกถึงพฤติกรรมในแบบต่าง ๆ เช่น พฤติกรรมการบริโภคในวัยที่แตกต่างกัน ในการเลือกรับประทานอาหาร พฤติกรรมการบริโภคในคนที่มีฐานะทางเศรษฐกิจทางสังคมที่ต่างต่าง กัน พฤติกรรมการบริโภคในสังคมชนบทและสังคมเมือง เป็นต้น เพื่อจะได้มุมมองและแนวคิดในการสร้างสรรค์ที่หลากหลาย

5.3.2 ในการวิจัยควรมีการสร้างเครื่องมือเพื่อใช้สอบถามพฤติกรรมกรรมการบริโภคของคนในสังคม เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องและชัดเจนมากขึ้น

5.3.3 การสร้างสรรค์ผลงานเพื่อให้เกิดการพัฒนาและต่อยอด ควรใช้เทคนิคและรูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานที่แตกต่างไปจากเดิม เพื่อนำเสนอและแสดงอารมณ์ความรู้สึกใหม่ ๆ ให้สื่อถึงพฤติกรรมกรรมการบริโภคให้ได้มากที่สุด

บรรณานุกรม

- करणิการ์ นิตติภยธรรม. (2547). **ปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการบริโภคอาหารเพื่อสุขภาพของ นิสิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.** (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์).
- กระทรวงวัฒนธรรม. **ภูมิปัญญาไทยกับวิถีการกินอาหารของคนไทย.** สืบค้นเมื่อ 3 สิงหาคม 2561, จาก www.m-culture.go.th.
- กำจร สุนพงษ์ศรี. (2555). **สุนทรียศาสตร์.** กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- (2556). **สุนทรียศาสตร์ หลักปรัชญาศิลปะ ทฤษฎีทัศนศิลป์ ศิลปะวิจารณ์.** (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เครื่องมือ มีเกษม. (2554). **การศึกษาพฤติกรรมการบริโภคอาหารจานด่วนของบุคคลวัยทำงานใน เขตกรุงเทพมหานคร.** (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ).
- จารุวัฒน์ จันทะวงศ์. (2557). **ศิลปะเซอร์เรียลลิสม์.** สืบค้นเมื่อ 5 ธันวาคม 2561, จาก <http://worldcivil14.blogspot.com/2014/02/surrealism.html>
- จิราภรณ์ เจริญเดช. (2545). **ภูมิแผ่นดินไทย : เล่ม 6 อาหารไทย.** กรุงเทพฯ: ไทยประกันชีวิต
- จักรพันธ์ ปัญจะสุวรรณ. (2542). **พิษภัยในอาหาร.** กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ฉัตรชัย อรรถปักษ์. (2550). **องค์ประกอบศิลปะ.** (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชลูด นิมเสมอ. (2534). **องค์ประกอบของศิลปะ.** กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอสถ. (2555). **สัณนิทัศน์ โครงสร้างนิยม หลังโครงสร้างนิยมกับการศึกษารัฐศาสตร์.** (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: วิภาษา.
- ทีศนา แคมมณี. (2550). **“ทฤษฎีมนุษยนิยม” การสอนจิตวิทยาการเรียนรู้เรื่องศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการ.** กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้ง.
- เทพรัตน์ เอื้อธรรมถาวร, ปริญญา โกวิทวิวัฒน์ และกิติพงศ์ รัตนวงกต. (2561). **พฤติกรรมการบริโภคอาหารจานด่วนกลุ่มวัยทำงาน. วารสารวิทยาลัยนครราชสีมา, 12(1), 338.**
- เถกิง พัฒโนภาส. (2551). **สัตวศาสตร์ และภาพแทนความ. วารสารวิชาการ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ฉบับที่ 1, 36-38.**
- (2551). **สัตวศาสตร์ และภาพแทนความ. วารสารวิชาการ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ฉบับที่ 1, 42-43.**
- ธีรวิทย์ วรารชโพบูลย์. (2557). **พฤติกรรมการบริโภค: อาหารนิยมบริโภคกับอาหารเพื่อสุขภาพ. วารสารปัญญาภิวัฒน์, 5(2), 255-264.**

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ธีระเศรษฐ์ ฤกษ์อำนวยโชค. (2557). การวิเคราะห์ผลงานภาพพิมพ์ซิลค์สกรีนของแอนดี้ วอร์ฮอล ภายใต้บริบทสังคมอเมริกันในยุคคริสต์ทศวรรษที่ 60-80. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- นิจศิริ เรื่องรังสี. (2542). **พืชสมุนไพร**. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- นิตยา ภัทรกรรม. (2542). **ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการบริโภคอาหารจานด่วนของประชากรวัยทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร**. (ภาคานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์).
- นันทวัน แจกจันทิก. (2557). **พฤติกรรมการบริโภคกับกระแสสังคมร่วมสมัย**. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ศิลปากร).
- บุษบง ข้าแบ่ง. (2549). **พฤติกรรมการบริโภคอาหารพร้อมปรุงของผู้บริโภคในห้างสรรพสินค้ากรุงเทพมหานคร**. (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร).
- ปรียา วิบูลย์เศรษฐ์, สุดสาย ตริวานิช และวราภา มหากาญจนกุล. (2542). **HACCP การจัดการความปลอดภัยอาหาร**. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ผู้จัดการออนไลน์. (2552). **คนไทยสวน ศก. กินข้าวนอกบ้านแซงชาติยุโรป**. สืบค้นเมื่อ 8 สิงหาคม 2561, จาก <https://mgronline.com/daily/detail/9520000062019>
- พิมพ์พร แดงอุบล. (2550). **การศึกษาปริมาณฟลาโวนอยด์และฤทธิ์ต้านอนุมูลอิสระในพืชสมุนไพรที่ใช้ในอาหารไทย**. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาโภชนศาสตร์, มหาวิทยาลัยมหิดล).
- รติวัลย์ วัฒนสิน. (2559). **รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์โครงการวัฒนธรรมอาหารไทย: การบริโภคอาหารของคนไทยภาคกลางก่อนปี.ศ. 2498**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.
- เลอสม สถาปิตานนท์. (2540). **เทคนิคในการออกแบบ**. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เลิศศิริ เตโชภักวิวัฒนกุล. (2550). **ความรู้ทัศนคติและพฤติกรรมการบริโภคอาหารไทยของนักศึกษามหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคลในเขตกรุงเทพมหานคร**. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์).
- วงศ์ทิพย์ ถิตยสถาน. (2542). **อาหารไทย-อาหารสุขภาพ**. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหิดล).
- วรชัย รวบรวมเลิศ. (2555). **โครงการออกแบบเครื่องประดับจากแนวคิดสิ่งสมมุติ**. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- วาสนา บุญจ, สิริพันธุ์ จุลกรังคะ และอัญชนีย์ อุทัยพัฒนาชีพ. (2551). **ผลของการให้โภชนศึกษาต่อปริมาณพลังงานและสารอาหารที่ได้รับจากอาหารไทยในเด็กวัยเรียน**. วารสารการวิจัยเพื่อพัฒนาชุมชน 2551, 2, 83-91.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2549). **ทฤษฎีจิตใต้สำนึก จิตไร้สำนึก**. (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- สดชื่น ชัยประสาธน์, (2537). **การตีความเป็นจริงในกวีนิพนธ์และจิตรกรรมเซอร์เรียลิสต์ในฝรั่งเศส ค.ศ. 1919-1969**. กรุงเทพฯ: คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- (ม.ป.ป). **เซอร์เรียลิสต์**. สืบค้นเมื่อ 5 ธันวาคม 2561, จาก http://www.artbangkok.com/detail_page.php?sub_id=66
- สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล. (2563). 12 หมวดตัวชี้วัดสุขภาพวัยรุ่นและเยาวชนไทย. **สุขภาพคนไทย 2563**, สืบค้นเมื่อ 18 พฤษภาคม 2563, จาก https://www.hiso.or.th/hiso/picture/reportHealth/ThaiHealth2020/thai2020_2.pdf
- สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข. (2554). **มือเข้า"สำคัญจุดเริ่มต้นเด็ก"เติบโต สมวัยเรียนรู้เร็ว**. **ฐานเศรษฐกิจ**, สืบค้นเมื่อ 12 สิงหาคม 2562, จาก <https://www.hsri.or.th/researcher/media/news/detail/4096>
- สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน เล่ม 14 เรื่อง 9. (ม.ป.ป). **สารพิษ และสิ่งปนเปื้อนอาหาร**. สืบค้นเมื่อ 5 ธันวาคม 2561 จาก <http://saranukromthai.or.th/sub/book/book.php?book=14&chap=9&page=chap9.htm>
- ศิลปกร อุปมา. (2559). **พิษภัยจากอาหารบริโภคนิยม**. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- สุภานัน สุวรรณสิทธิ์, ันยานี โพธิสาร และวรัท วินิจ. (2558). **พฤติกรรมตามแนวคิดการบริโภคอย่างยั่งยืนของคนอำเภอเมืองเชียงใหม่ ต่อการบริโภคอาหารจานด่วนแบบตะวันตก**. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่).
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2560). **สรุปผลที่สำคัญ การสำรวจภาวะเศรษฐกิจและสังคมของครัวเรือน พ.ศ. 2559**. สืบค้นเมื่อ 12 สิงหาคม 2562, จาก <https://www.nso.go.th/sites/2014/DocLib13/ด้านสังคม/สาขารายได้/เศรษฐกิจสังคมครัวเรือน/59/สรุปผลที่สำคัญ59.pdf>
- อนุกูล เมฆสุทัศน์. (2562). **การบริโภคอาหารฟาสต์ฟู้ด**. สืบค้นเมื่อ 12 สิงหาคม 2562, จาก <https://www.ay-sci.go.th/aynew/620930-1/>
- อภิสิทธิ์ หลั่งไส้ และ ฉันทนาปาปัดถา. (2562). **พฤติกรรมกรรมการบริโภคอาหารแช่แข็งของบุคลากรและนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย**. **วารสารความปลอดภัยและสุขภาพ**, 12(1), 26.
- อารี สุทธิพันธ์. (2535). **ศิลปนิยม**. (พิมพ์ครั้งที่ 4), กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พรีนติ้ง เฮ้าส์.
- อัจฉรา ตลวิทยาคุณ. (2558). **พื้นฐานโภชนบำบัด**. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Chaisawadi, S., Darawan T., WarapornM.N. Pitakworarat, A.,Chaisawadi, K., Jaturonrasamee, JKhemkhaw, J. and Tanuthumchareon, W. (2005). **Preliminary study of antimicrobial activities on medicinal herbs of Thai food ingredients.** ActaHort 675, 111-114.
- facstaff.swu.ac.th. (2556). **ทฤษฎีจินตนาการนิยม.** สืบค้นเมื่อวันที่ 4 ธันวาคม 2561, จาก <http://facstaff.swu.ac.th/sucharth/Aesthetic.html>
- human.yru.ac.th. (2560). **ศิลปะลัทธิเหนือจริง.** สืบค้นเมื่อวันที่ 9 สิงหาคม 2561, จาก [https://human.yru.ac.th/innodesign/page/22/ศิลปะลัทธิเหนือจริง\(Surrealism\).html](https://human.yru.ac.th/innodesign/page/22/ศิลปะลัทธิเหนือจริง(Surrealism).html)
- Murakami, A., Ohigashi, H., and Koshimizu, K. (1994). **Possible anti-tumour promoting properties of traditional Thai food items and some of their active constituents.** Asia Pacific J.Clin. Nutr., 3, 185-192.



ภาคผนวก





ภาคผนวก ก

ผลงานสร้างสรรค์ก่อนศิลปนิพนธ์



ผลงานสร้างสรรค์ก่อนศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 1

ขนาด 80X60 เซนติเมตร

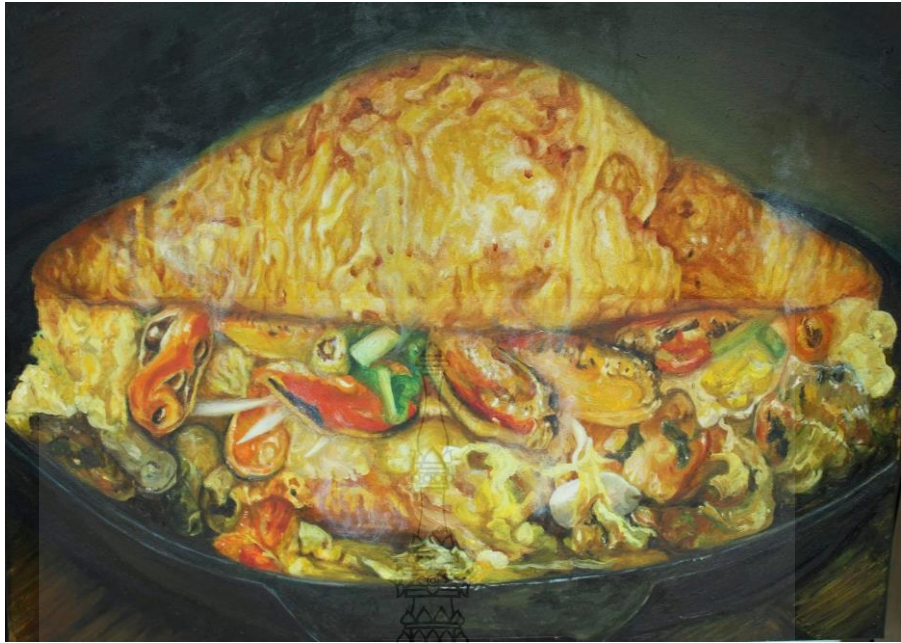
เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ



ผลงานสร้างสรรค์ก่อนศิลปนิพนธ์ ชั้นที่ 2

ขนาด 160X60 เซนติเมตร

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ



ผลงานสร้างสรรค์ก่อนศิลปินพนธ์ ชั้นที่ 3

ขนาด 60X80 เซนติเมตร

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ



ผลงานสร้างสรรค์ก่อนศิลปินพนธ์ ชั้นที่ 4

ขนาด 60X80 เซนติเมตร

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ



ผลงานสร้างสรรค์ก่อนศิลปินิพนธ์ ชั้นที่ 5

ขนาด 132X112 เซนติเมตร

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ



ผลงานสร้างสรรค์ก่อนศิลปินิพนธ์ ชั้นที่ 6

ขนาด 120X100 เซนติเมตร

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ



ผลงานสร้างสรรค์ก่อนศิลปินพนธ์ ชั้นที่ 7
ขนาด 60X80 เซนติเมตร
เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ



ผลงานสร้างสรรค์ก่อนศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 8

ขนาด 120X80เซนติเมตร

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ



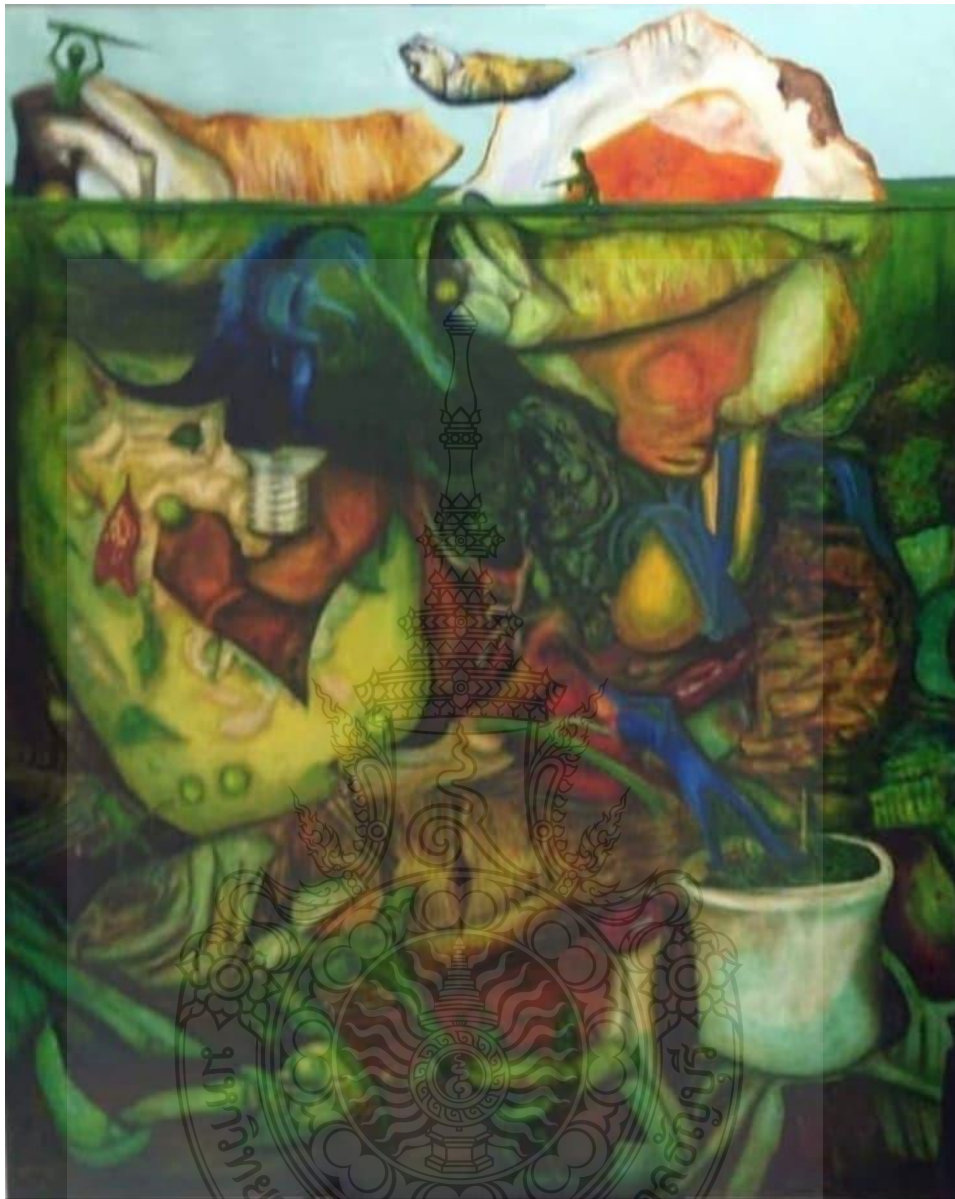
ผลงานสร้างสรรค์ก่อนศิลปะนิพนธ์ ชั้นที่ 9

ขนาด 100X100 เซนติเมตร

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ







ภาพผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 ชั้นที่ 1 “แกงถุงของคนเร่ร่อน 1”
ขนาด 150x180 เซนติเมตร เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ
ปีที่สร้างสรรค์ 2562



ภาพผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 ชั้นที่ 2 “แกงถุงของคนเรงรีบ 2”
ขนาด 150x180 เซนติเมตร เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ
ปีที่สร้างสรรค์ 2562



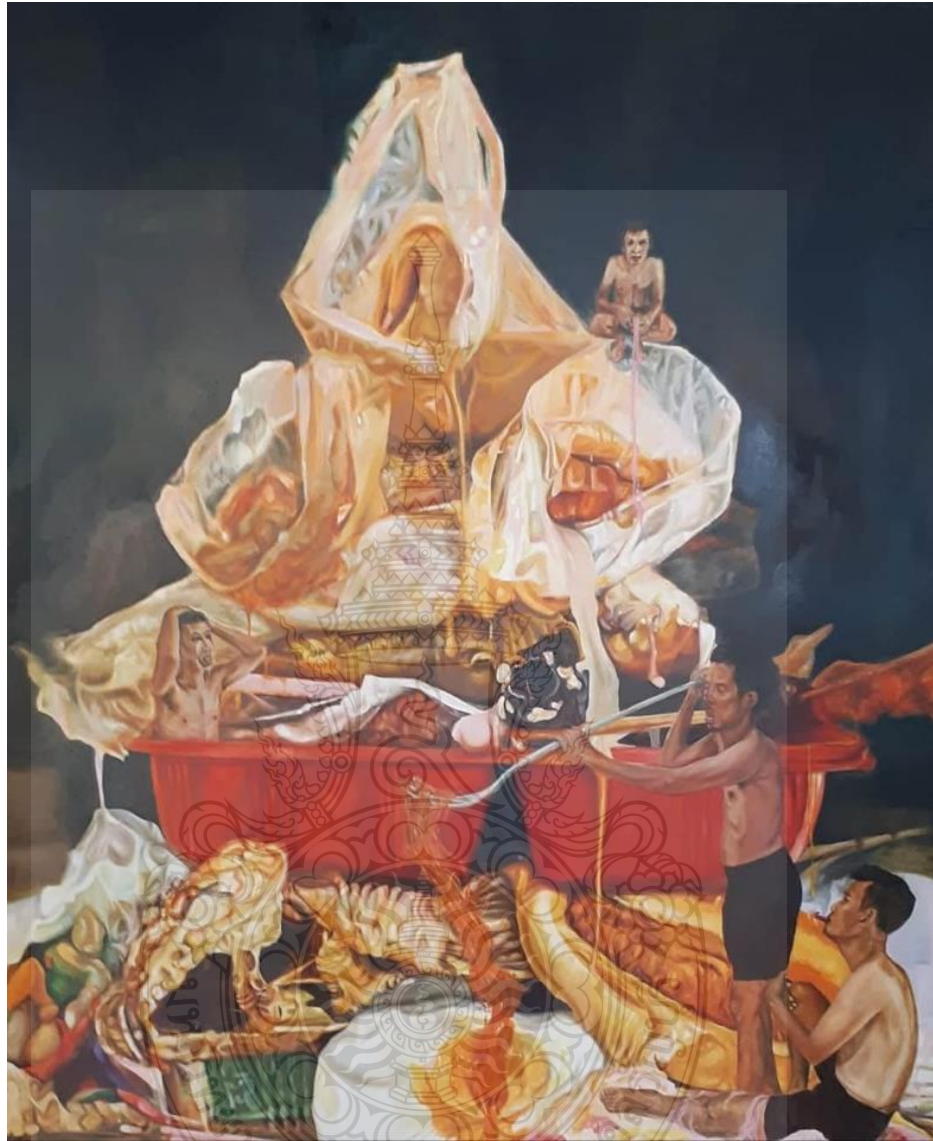
ภาพผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 1 ชั้นที่ 3 “แกงถุงของคนเร่ร่อน 3”
ขนาด 150x180 เซนติเมตร เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ
ปีที่สร้างสรรค์ 2562



ภาพผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 2 ชั้นที่ 1 “แก๊งค์ผลิตซ้ำ 1”
ขนาด 150x180 เซนติเมตร เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ
ปีที่สร้างสรรค์ 2562



ภาพผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 2 ชั้นที่ 2 “แกงถุงผลิตซ้ำ 2”
ขนาด 150x200 เซนติเมตร เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ
ปีที่สร้างสรรค์ 2563



ภาพผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 3 ชั้นที่ 1 “อาหารกับชีวิต 1”
ขนาด 150x180 เซนติเมตร เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ
ปีที่สร้างสรรค์ 2563



ภาพผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 3 ชั้นที่ 2 “อาหารกับชีวิต 2”
ขนาด 150x180 เซนติเมตร เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ
ปีที่สร้างสรรค์ 2563



ภาพผลงานสร้างสรรค์ชุดที่ 3 ชั้นที่ 3 “อาหารกับชีวิต 3”
ขนาด 150x180 เซนติเมตร เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ
ปีที่สร้างสรรค์ 2563



ภาคผนวก ค
ภาพกิจกรรมระหว่างการสร้างสรรค์ผลงาน



ตรวจความคืบหน้างานสร้างสรรค์ชุดทดลอง ครั้งที่ 1



ตรวจความคืบหน้างานสร้างสรรค์ชุดทดลอง ครั้งที่ 2



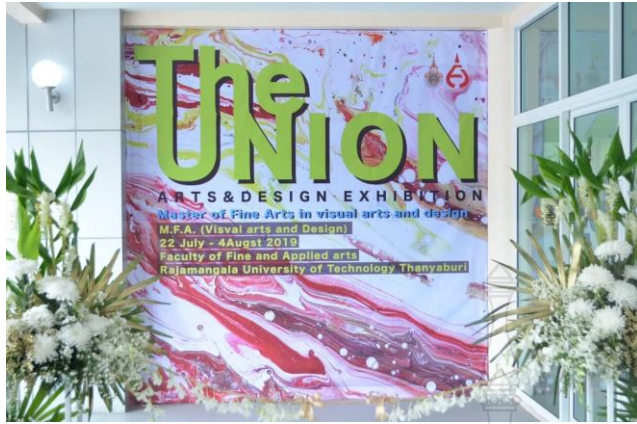
ตรวจความคืบหน้างานสร้างสรรค์ชุดทดลอง ครั้งที่ 3



ตรวจความคืบหน้าผลงานสร้างสรรค์ชุดจริง



สอบหัวข้อวิทยานิพนธ์



การแสดงนิทรรศการผลงานสร้างสรรค์ของกลุ่มนักศึกษาปริญญาโท

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นายสงกรานต์ เอี่ยมรอด
วัน เดือน ปีเกิด	23 เมษายน 2526
ที่อยู่	88 ตำบลบางปรอก อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000
การศึกษา	ปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วิชาเอกศิลปกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์
ประสบการณ์การทำงาน	2556-2558 ครูอัตราจ้างโรงเรียนธัญรัตน์ จังหวัดปทุมธานี 2559-2560 พนักงานราชการโรงเรียนธัญรัตน์ จังหวัดปทุมธานี 2561-2564 ข้าราชการครูโรงเรียนธัญบุรี จังหวัดปทุมธานี
เบอร์โทรศัพท์	09-4493-1642
อีเมล	songkran1642@gmail.com

